

Inovativní Agilní
Projektové
Učení



Agile2Learn

Slovníček agilního učení

Projekt: 2021-1-CZ01-KA220-VET-000025558
Erasmus+ Program



www.agile2learn.eu



**Spolufinancováno
Evropskou unií**

Financováno Evropskou unií. Názory vyjádřené jsou názory autora a neodrží nutně oficiální stanovisko Evropské unie či Evropské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za vyjádřené názory nenesou odpovědnost.

Název projektu:	Inovativní Agilní Projektové Učení
Číslo projektu:	2021-1-CZ01-KA220-VET-000025558
Informace o dokumentu	
Výsledek projektu:	R2
Úroveň sdílení:	Public
Autor (Organizace):	University of Thessaly, Greece (partner)
Hlavní autoři:	Panos Fitsilis Vyron Damasiotis Evangelis Boti
Konečná verze:	Organizace, které se podílí na výsledku: <ul style="list-style-type: none">• EPMA, Česká republika (koordinátor)• Thessalská univerzita, Řecko (partner)• Hellenic Open University, Řecko (partner)• Helliwood, Německo (partner)• Consorzio Ro.Ma, Itálie (partner)

Číslo verze	Datum	Popis
1	20/08/2023	První verze
2	28/08/2023	Revidovaná verze
3	28/08/2023	Konečná verze



Na Slovníček agilního učení se vztahuje licence Creative Commons Uveďte autora-Neužívejte komerčně– Zachovejte licenci 4.0 International License, pokud není uvedeno jinak. Pro správné citování se řiďte pravidly uvedenými v Příručce pro využití výsledků projektu Agile2Learn (Exploitation Guide), která je k dispozici na adrese www.agile2learn.eu.

Obsah

1. Agilní kouč pro vzdělávání	4
2. Manifest agilního učení	4
3. Agilní učení	4
4. Agilní myšlení.....	4
5. Neustálé zlepšování:.....	5
6. Eduscrum	5
7. Eduscrum: Obsah zadání	5
8. Eduscrum: Definice „konání“	6
9. Eduscrum: Definice zábavy.....	6
10. Eduscrum: Nástěnka (eng. Flap - eduScrum Board)	7
11. Eduscrum: Klíčové artefakty	7
12. Eduscrum: Klíčové pojmy	8
13. Eduscrum: Klíčové role.....	8
14. Epika.....	8
15. Iterativní učení	8
16. Vzdělávání “Kaizen”	9
17. Kaizen	9
18. Kanban	9
19. Štíhlé vzdělávání (Lean education)	9
20. Štíhlé vyučování (Lean teaching)	9
21. Zeštíhlení (Lean).....	10
22. Rychlost učení	10
23. Scrum	10
24. Scrum: Burndown Chart	11
25. Scrum: Denní Stand-up.....	11
26. Scrum: Produktový Backlog	11
27. Scrum: Sprintový Backlog	12
28. Scrum: Plánování sprintu	12
29. Scrum: Retrospektiva sprintu	12
30. Scrum: Zhodnocení Sprintu	13
31. Uživatelské příběhy.....	13

1. Agilní kouč pro vzdělávání

Vzdělavatel nebo facilitátor, který vede studenty procesem agilního učení, poskytuje jim podporu, poradenství a odborné znalosti v oblasti přizpůsobení agilních metodik vzdělávacímu kontextu.

2. Manifest agilního učení

Podobně jako Agilní Manifest ve vývoji softwaru, Manifest agilního učení Learning nastiňuje principy, které upřednostňují jednotlivce a interakce, přizpůsobivost a spolupráci v procesu učení (Peha, 2011). Klade důraz na reakci na změnu podle pevného plánu. Konkrétně jde o tyto hodnoty:

- **Jednotlivci a interakce nad procesy a nástroji:** Škola se zaměřuje na vztahy mezi studenty, učiteli a rodiči. Tyto vztahy jsou důležitější než procesy a nástroje používané pro výuku a učení.
- **Smysluplné učení před měřením učení:** Škola se zaměřuje na poskytování smysluplného učení, které má dopad na životy studentů. Učení by se nemělo měřit pouze testy, ale také jinými prostředky, jako je účast studentů, kreativita a dovednosti při řešení problémů.
- **Spolupráce zúčastněných stran nad neustálým vyjednáváním:** Škola spolupracuje se všemi zainteresovanými stranami, jako jsou studenti, učitelé, rodiče, komunita a podniky. Tato spolupráce je nezbytná pro poskytování kvalitního vzdělávání, které odpovídá potřebám všech studentů.
- **Reakce na změnu nad postupem dle plánu:** Škola je flexibilní a přizpůsobivá změnám. Učitelé a ředitelé škol jsou ochotni změnit své plány a postupy, když je to nutné, aby studentům poskytli co nejlepší vzdělání.

Manifest agilního učení je silnou vizí budoucnosti vzdělávání. Jde o vizi školy, která je zaměřená na studenta, je flexibilní, přizpůsobivá změnám a poskytuje smysluplné učení, které má dopad na životy studentů.

3. Agilní učení

Agilní učení je vzdělávací přístup inspirovaný agilními metodikami používanými při vývoji softwaru. Agilní učení je metoda vytváření a poskytování výuky, která klade důraz na rychlost, flexibilitu a spolupráci. Je založen na agilní metodice, což je soubor principů pro řízení projektů, který klade důraz na iterativní vývoj a neustálé zlepšování.

V agilním učení je obsah výuky rozvíjen v krátkých cyklech, nazývaných sprinty. Každý sprint se zaměřuje na konkrétní výukový cíl a obsah je neustále zdokonalován a vylepšován na základě zpětné vazby od studentů. Umožňuje to citlivější a přizpůsobivější přístup k učení, což je v dnešním rychle se měnícím světě zásadní.

Agilní učení také klade důraz na spolupráci mezi studenty učiteli a dalšími zainteresovanými stranami, aby vyučování bylo relevantní a odpovídalo potřebám studentů.

4. Agilní myšlení

Myšlení, které přijímá změny, oceňuje spolupráci a je otevřené experimentování a neustálému učení. Je zásadní pro úspěšné agilní učení. Dvanáct principů agilních škol, které tvoří agilní myšlení, je následujících (Peha, 2011):

- Naší nejvyšší prioritou je uspokojovat potřeby dětí a jejich rodin prostřednictvím včasného a nepřetržitého poskytování smysluplného učení.
- Přivítejte měnící se požadavky, a to i pozdě v cyklu učení. Zapojte změnu ve prospěch dětí a jejich rodin.
- Poskytujte smysluplné učení často, od několika dnů do několika týdnů, s upřednostňováním kratšího časového rámce.
- Členové školního a rodinného týmu denně spolupracují na vytváření příležitostí k učení pro všechny účastníky.
- Vytvářejte projekty kolem motivovaných jednotlivců. Poskytněte jim prostředí a podporu, kterou potřebují, a důvěřujte jim, že svou práci zvládnou.
- Nejúčinnějším a nejefektivnějším způsobem předávání informací týmu a v rámci týmu je osobní rozhovor.
- Smysluplné učení je primárním měřítkem pokroku.
- Naše procesy podporují udržitelnost. Pedagogové, studenti a rodiny by měli být schopni udržovat konstantní tempo po neomezenou dobu.
- Neustálá pozornost věnovaná technické dokonalosti a dobrému designu zvyšuje přizpůsobivost.
- Jednoduchost – umění maximalizovat množství neudělané práce – je zásadní.
- Nejlepší nápady a iniciativy pocházejí ze samoorganizujících se týmů.
- Týmy v pravidelných intervalech přemýšlejí o tom, jak se stát efektivnějšími, a poté podle toho vyladují a upravují své chování.

5. Neustálé zlepšování:

Základní princip agilního učení, který klade důraz na pravidelné úpravy a vylepšení procesu učení na základě zpětné vazby, výsledků a měnících se cílů.

Neustálé zlepšování je soustavné úsilí o zvýšení kvality procesů, produktů nebo služeb. Zahrnuje identifikaci příležitostí pro vylepšení, implementaci změn, měření efektů a následnou iteraci na základě výsledků. Tento přístup má za cíl dosáhnout vyšší úrovně účinnosti, kvality a efektivity v průběhu času.

6. Eduscrum

"Eduscrum" je směs vzdělávání a scrumu. Odkazuje na aplikaci principů Scrumu, agilního rámce pro řízení projektů, na vzdělávací prostředí. EduScrum je vzdělávací rámec založený na agilní metodice. Je to soubor rolí, činností a artefaktů a pravidel interakce, která všechny tyto fragmenty spojuje dohromady. Je navržen tak, aby pomohl studentům učit se více sebeřízeným, kolaborativním a iterativním způsobem. Definovali ji Wijnands a Stolze (2019) jako úpravu rámce Scrum pro aktivní, kolaborativní a spolutvůrčí vzdělávací proces.

7. Eduscrum: Obsah zadání

V EduScrum je obsah úkolu označován jako „příběh“. Příběh obsahuje popis učebního cíle, se kterým se studenti během sprintu zabývají. Pro příběh je klíčové, aby dodržoval rámec SMART¹: **konkrétní, měřitelný, dosažitelný, relevantní a časově omezený.**

¹ SMART - Specific, Measurable, Achievable, Relevant and Time-bound

Kromě toho by příběh měl zahrnovat „kritéria oslav“, která slouží jako měřítko k ověření úspěšného dokončení příběhu. Tato kritéria musí být jednoznačná a kvantifikovatelná, aby studentům poskytla jasné pochopení nezbytných úkolů ke splnění požadavků příběhu.

Názorný příklad příběhu spolu s jeho kritérii oslavy:

Příběh: Vytvořte prezentaci o historii Scrumu.

Kritéria oslavy:

- Prezentace musí mít minimálně 10 snímků.
- Prezentace musí obsahovat jasný úvod, obsah a závěr.
- Prezentace musí být dobře organizovaná a srozumitelná.
- Prezentace musí používat jasný a stručný jazyk.

Obsah úkolu se může lišit v závislosti na cíli učení. Je však důležité, aby byl příběh konkrétní, měřitelný, dosažitelný, relevantní a časově ohraničený. Kritéria oslav by také měla být jasná a měřitelná, aby studenti věděli, co musí udělat, aby příběh dokončili.

8. Eduscrum: Definice „konání“

Definice „**konání**“ v EduScrum je definicí toho, co znamená „udělat“ práci na cíli učení. Je to soubor kritérií, na kterých se studenti a učitel dohodnou, aby určili, zda je práce považována za „hotovou“.

Definice „**konání**“ se může lišit v závislosti na cíli učení. Mělo by však být jasné a měřitelné, aby studenti věděli, co musí pro dokončení práce udělat.

Zde je příklad definice konání pro příběh o vytvoření prezentace o historii Scrumu:

Práce je považována za „hotovou“, pokud prezentace splňuje následující kritéria:

- Prezentace je dlouhá minimálně 10 snímků.
- Prezentace obsahuje jasný úvod, tělo a závěr.
- Prezentace je dobře organizovaná a snadno sledovatelná.
- Prezentace používá jasný a stručný jazyk.

Na začátku sprintu by se studenti a učitel měli shodnout na definici konání pro zajištění, že všichni budou zajedno a že práce bude dokončena na vysoké úrovni.

Definice kritérií konání a oslavy jsou dva důležité pojmy v EduScrumu. Oba se používají k definování toho, co to znamená dokončit kus práce, ale mají různé účely. Definice konání je definicí toho, co znamená „dělat“ práci na vzdělávacím cíli, zatímco kritéria oslavy jsou na druhé straně kritérii, která budou použita k určení, zda byl příběh úspěšně dokončen.

9. Eduscrum: Definice zábavy

Definice zábavy v EduScrumu je definicí toho, co dělá práci pro studenty zábavou. Je to soubor kritérií, na kterých se studenti dohodnou, aby určili, zda je práce příjemná a poutavá.

Definice zábavy se může lišit v závislosti na studentech. Měl by však obsahovat některé základní principy, jako např.:

- Být náročný, ale ne ohromující.

- Být kreativní a otevřený.
- Být kolaborativní a společenský.
- Být relevantní pro zájmy studentů.
- Být odměňující a uspokojující.

Definici zábavy by měli studenti odsouhlasit na začátku sprintu. To pomáhá zajistit, aby byli všichni zajedno a práce byla příjemná.

Několik příkladů toho, jak lze použít definici zábavy v EduScrum:

- Studenti souhlasí s tím, že si budou dělat přestávky na hraní her nebo na jiné aktivity, které je baví.
- Studenti souhlasí s tím, že budou pracovat na projektech, které jsou relevantní pro jejich zájmy.
- Studenti souhlasí, že budou na projektech vzájemně spolupracovat.
- Studenti souhlasí s tím, že budou oslavovat své úspěchy.

10. Eduscrum: Nástěnka (eng. Flap - eduScrum Board)

Nástěnka je vizuální reprezentací nevyřízeného, cílů sprintu a práce, která byla dokončena. Je to nástroj, který pomáhá studentům a učitelům sledovat průběh sprintu a identifikovat případné blokátory.

Nástěnka je obvykle fyzická deska, ale může mít také digitální podobu. Je rozdělena do tří sloupců:

- **Úkoly:** Tento sloupec obsahuje články, které ještě nebyly spuštěny.
- **Probíhá:** Tento sloupec obsahuje články, na kterých se právě pracuje.
- **Hotovo:** Tento sloupec obsahuje články, které byly dokončeny.

Nástěnka je pravidelně aktualizována během sprintu. Studenti přesouvají příběhy ze sloupce do sloupce, jak na nich pracují pro vizualizaci pokroku a identifikace oblasti, ve kterých mohou studenti zaostávat.

Nástěnka je také komunikačním nástrojem. Studenti a učitel mohou pomocí nástěnky diskutovat o průběhu sprintu a identifikovat případné blokátory a udržet tak tým na správné cestě a zajistit splnění cílů sprintu.

11. Eduscrum: Klíčové artefakty

Artefakty jsou:

- **Obsah úkolu (příběhy s kritérii oslavy):** Toto je seznam výukových cílů, na kterých budou studenti během sprintu pracovat.
- **Nástěnka:** Toto je vizuální reprezentace nevyřízeného, cílů sprintu a práce, která byla dokončena.
- **Definice konání:** Toto je definice toho, co znamená „dělat“ práci na cíli učení.
- **Definice komunikace:** Toto je definice toho, jak bude tým mezi sebou komunikovat.
- **Definice zábavy:** Toto je definice toho, čím je práce pro studenty zábavná.

12. Eduscrum: Klíčové pojmy

Klíčové koncepty EduScrumu:

- **Sprint:** Sprint je krátké časové období (obvykle 2–4 týdny), během kterého studenti pracují na konkrétním výukovém cíli.
- **Backlog (nevyřízené položky):** Nevyřízené položky jsou seznamem všech výukových cílů, které je třeba řešit.
- **Upřesnění produktového backlogu:** Upřesnění produktového backlogu je schůzka, na které studenti a učitel diskutují o nevyřízených záležitostech a stanoví priority výukových cílů.
- **Denní scrum:** Denní scrum je krátká schůzka, kde studenti a učitel diskutují o tom, na čem pracovali předchozí den, na čem plánují pracovat dnes, a o případných překážkách, kterým čelí.
- **Zhodnocení Sprintu:** Zhodnocení Sprintu je schůzka, kde studenti prezentují svou práci učitelům a získávají zpětnou vazbu.
- **Retrospektiva sprintu:** Retrospektiva sprintu je setkání, na kterém studenti a učitel diskutují o tom, jak sprint probíhal a co lze zlepšit pro další sprint. Setkání se proto zaměřuje na přezkoumání efektivity procesu učení, identifikaci oblastí pro zlepšení a úpravu strategie učení pro budoucí cykly.

13. Eduscrum: Klíčové role

EduScrum definuje řadu rolí a artefaktů.

Role jsou:

- **Učitel (vlastník produktu/eduScrum Master):** Učitel je odpovědný za stanovení cílů výuky, vytváření nevyřízených záležitostí a usnadňování událostí scrumu.
- **Kapitán týmu:** Kapitán týmu je zodpovědný za vedení týmu a zajištění toho, aby tým splnil své cíle.
- **Studentský tým:** Studentský tým je zodpovědný za práci na výukových cílech a dodání konečného produktu.

14. Epika

Epos je velký nápad nebo funkce, kterou lze rozdělit na menší uživatelské příběhy.

Například: epos s názvem „Vylepšení mobilního uživatelského rozhraní“ se může skládat ze 3 uživatelských příběhů: „Přidat mobilní nákupní košík“, „Optimalizovat rychlost“ a „Vylepšit písma a grafy“.

15. Iterativní učení

Iterativní učení zahrnuje opakování cyklů učení, přijímání zpětné vazby a zlepšování. Tento přístup umožňuje studentům postupně zdokonalovat své chápání a dovednosti.

16. Vzdělávání “Kaizen”

Vzdělávání Kaizen (Kaizen education) (Wiid, 2018) je vzdělávací přístup, který klade důraz na neustálé zlepšování a řešení problémů. Vychází z japonské filozofie kaizen, což znamená „neustálé zlepšování“.

Vzdělávání Kaizen se často používá v obchodním prostředí, ale lze jej aplikovat i na vzdělávání. Ve vzdělávacím prostředí lze Kaizen použít ke zlepšení osnov, vyučovacích metod a učebního prostředí. Některými z klíčových principů vzdělávání Kaizen jsou:

- **Zaměření na neustálé zlepšování:** vzdělávání Kaizen zdůrazňuje důležitost neustálého zlepšování. To znamená, že pedagogové a studenti neustále hledají způsoby, jak zlepšit proces učení.
- **Posílení pravomocí:** Vzdělávání Kaizen umožňuje studentům převzít odpovědnost za své učení. Studenti jsou vedeni k tomu, aby identifikovali problémy a přicházeli s řešeními.
- **Spolupráce:** vzdělávání Kaizen klade důraz na spolupráci. Studenti spolupracují na řešení problémů a zlepšují proces učení.
- **Zpětná vazba:** vzdělávání Kaizen závisí na zpětné vazbě. Studenti a pedagogové dostávají zpětnou vazbu ke své práci, aby ji mohli zlepšovat.
- **Flexibilita:** vzdělávání Kaizen je flexibilní. Lze jej přizpůsobit různým nastavením a potřebám.

Vzdělávání Kaizen může být cenným nástrojem pro zlepšení kvality vzdělávání. Může pomoci vytvořit vzdělávací prostředí více zaměřené na studenta, zlepšit proces učení a umožnit studentům, aby převzali odpovědnost za své učení.

17. Kaizen

Kaizen je japonský termín, který se překládá jako „změna k lepšímu“ nebo „neustálé zlepšování“. Týká se praxe provádění malých, postupných zlepšení v procesech, výsledcích/produktech nebo systémech v průběhu času. Kaizen zahrnuje myšlení neustálého přizpůsobování a zdokonalování s cílem zvýšit efektivitu, kvalitu a celkový výkon.

18. Kanban

Kanban (Singh & Singh, 2009) je agilní metodika, která ke správě pracovních úkolů využívá vizuální tabule. Aplikuje se na učení a zahrnuje vytvoření vizuální reprezentace cesty učení, rozdělení úkolů do karet a jejich přesun do různých fází dokončení. Kanban umožňuje flexibilitu a vizualizaci procesu učení.

19. Štíhlé vzdělávání (Lean education)

Štíhlé vzdělávání aplikuje principy zjednodušení/zeštíhlení do oblasti vzdělávání. Zahrnuje identifikaci a odstranění neefektivnosti ve vzdělávacích procesech, aby se zlepšila zkušenost studentů, pedagogů a dalších zainteresovaných stran. Štíhlé vzdělávání usiluje o optimalizaci alokace zdrojů, snížení zbytečné administrativní zátěže a zlepšení celkové cesty vzdělávání.

20. Štíhlé vyučování (Lean teaching)

Štíhlé vyučování se vztahuje k aplikaci principů štíhlé výroby na výukové postupy. Pedagogové, kteří praktikují štíhlou výuku, se zaměřují na identifikaci nejučinnějších metod výuky, eliminaci

nadbytečných nebo neefektivních činností a optimalizaci studijních zkušeností pro studenty. Tento přístup povzbuzuje pedagogy, aby přemýšleli o svých výukových strategiích a prováděli úpravy založené na datech s cílem zlepšit výsledky studentů.

21. Zeštíhlení (Lean)

Zeštíhlení je metodika, která vznikla ve výrobě a byla přizpůsobena různým odvětvím, včetně vzdělávání. Zaměřuje se na maximalizaci hodnoty při minimalizaci odpadu. Principy zeštíhlení mají za cíl eliminovat činnosti, které nepřispívají ke konečnému výsledku, což má za následek zefektivnění procesů, snížení nákladů a lepší výsledky.

22. Rychlost učení

V kontextu agilního učení je rychlost učení měřítkem toho, kolik učení může student dosáhnout v daném časovém období. Obvykle se vypočítá tak, že se vezme celkový počet výukových cílů dokončených ve sprintu a vydělí se počtem sprintů. Rychlost učení lze použít ke sledování pokroku studenta a k identifikaci oblastí, kde mohou potřebovat více podpory. Může být také použit pro stanovení cílů pro budoucí sprinty (Doma, 2017). Chcete-li vypočítat rychlost učení, musíte znát následující:

- Celkový počet výukových cílů ve sprintu.
- Počet výukových cílů, které byly splněny ve sprintu.
- Chcete-li vypočítat rychlost učení, vydělte počet splněných cílů učení počtem sprintů.

Pokud by bylo například ve sprintu 10 cílů učení a 5 bylo splněno, pak by rychlost učení byla $5/10 = 0,5$.

Rychlost učení může být užitečným nástrojem pro sledování pokroku studenta a pro stanovení cílů pro budoucí sprinty. Je však důležité si uvědomit, že rychlost učení není dokonalým měřítkem učení. Existuje mnoho faktorů, které mohou ovlivnit učení, jako je obtížnost učebních cílů, motivace studenta a kvalita výuky.

23. Scrum

Scrum je agilní rámec pocházející z vývoje softwaru, který se zaměřuje na týmovou práci, zodpovědnost a iterativní pokrok. V kontextu agilně založeného učení zahrnuje Scrum strukturování učebních úkolů do časově ohraničených období (sprinty), pořádání pravidelných schůzek za účelem kontroly pokroku a odpovídající přizpůsobení učebního plánu (Schwaber & Sutherland, 2011).

Scrum je lehký rámec a lze jej použít ke správě jakéhokoli typu projektu, od vývoje softwaru po marketingové kampaně. Je oblíbenou volbou pro týmy, které se potřebují rychle a efektivně přizpůsobit změnám.

Rámec Scrumu se skládá z řady různých rolí, událostí a artefaktů.

Role jsou:

- **Vlastník produktu:** Vlastník produktu je zodpovědný za definování produktového backlogu a stanovení priorit práce.
- **Scrum Master:** Scrum Master je zodpovědný za usnadnění procesu Scrum a zajištění toho, aby tým dodržoval rámec Scrum.
- **Vývojový tým:** Vývojový tým je zodpovědný za dokončení práce ve sprintu.

Akce/obřady jsou:

- **Plánování sprintu:** Na schůzce Plánování sprintu tým plánuje práci pro sprint.
- **Denní Stand-up:** Schůzka Denní Stand-up je krátká schůzka, kde tým diskutuje o svém postupu a identifikuje případné blokátory.
- **Hodnocení Sprintu:** Setkání nazvané „Hodnocení Sprinte“ je aktivitou, během níž tým prezentuje práci, kterou dokončil ve sprintu, zainteresovaným stranám.
- **Retrospektiva sprintu:** Setkání retrospektiva sprintu je místem, kde tým přemýšlí o sprintu a identifikuje oblasti pro zlepšení.

Artefakty jsou:

- **Produktový backlog:** Produktový backlog je seznam všech prací, které je třeba pro produkt udělat.
- **Sprintový Backlog:** Sprintový Backlog je seznam prací, které tým dokončí během sprintu.
- **Burndown Chart:** Burndown Chart (graf) je vizuální prezentací pokroku týmu směrem k dokončení Sprintového Backlogu.

24. Scrum: Burndown Chart

Scrum Burndown Chart je grafické znázornění množství práce zbývající ve sprintu (v podobě grafu). Obvykle se vykresluje denně a ukazuje průběh sprintu v čase. Burndown Chart je cenný nástroj pro sledování průběhu sprintu a identifikaci případných problémů. Může být také použit ke sdělování průběhu sprintu zainteresovaným stranám.

25. Scrum: Denní Stand-up

Denní Stand-up je krátká, každodenní schůzka, kde vývojový tým diskutuje o svém pokroku a identifikuje případné blokátory. Schůzka se obvykle koná každý den ve stejnou dobu a na stejném místě a neměla by trvat déle než 15 minut. Denní Stand-up je setkání ve stoje, odtud název. To má podpořit stručnost a soustředění. Účelem Denního Stand-upu je:

- Zajistit, aby byli všichni v souladu s prací, kterou je třeba udělat.
- Identifikovat všechny bloky (bariéry), které mohou ovlivnit pokrok týmu.
- Naplánovat si den dopředu.

Denní Stand-up je pro tým skvělou příležitostí ke komunikaci a spolupráci. Pro Scrum Mastera je to také příležitost identifikovat případné problémy a nabídnout týmu podporu.

26. Scrum: Produktový Backlog

Produktový backlog je seznam všech prací, které je třeba pro produkt (nebo výsledek) udělat. Je to živý dokument, který se neustále aktualizuje, jak se produkt vyvíjí. Produktový backlog je vlastněn vlastníkem produktu, který je odpovědný za stanovení priorit práce a zajištění toho, aby vyhovoval potřebám zainteresovaných stran. Produktový backlog je obvykle organizován do tří kategorií:

- **Nezbytné:** Toto jsou vlastnosti, které jsou nezbytné pro úspěch produktu.
- **Měli byste mít:** Toto jsou vlastnosti, které by bylo hezké mít, ale nejsou podstatné.
- **Mohli byste mít:** Toto jsou vlastnosti, které ještě nejsou potřeba, ale mohou být potřeba v budoucnu.

Produktový backlog je dynamický dokument a je důležité, aby byl neustále aktuální. Jakmile budou identifikovány nové vlastnosti, měly by být přidány do produktového backlogu. Jakmile budou vlastnosti dokončeny, měly by být z produktového backlogu odstraněny.

27. Scrum: Sprintový Backlog

Sprintový Backlog je dynamický, podrobný plán, který popisuje sadu úkolů, uživatelských příběhů a funkcí, které se Scrum Team zavazuje splnit během konkrétního sprintu. Vytváří se během schůzky plánování sprintu a slouží jako vodítko pro práci týmu po celou dobu trvání sprintu. Sprintový Backlog zahrnuje:

- Uživatelé příběhy: Jedná se o jednotlivé položky práce, které je třeba dokončit, aby se splnil cíl sprintu.
- Odhady: Sprintový Backlog často obsahuje odhady úsilí potřebného pro každý úkol nebo uživatelský příběh, obvykle pomocí příběhových bodů nebo jiných technik odhadu.
- Priorita: Položky ve Sprintovém Backlogu jsou obvykle seřazeny podle priority. Nejdůležitější položky s vysokou prioritou by měly být na začátku seznamu, což týmu umožní soustředit se na předání nejhodnotnější práce na začátku sprintu.
- Odpovědnosti: Sprintový Backlog identifikuje členy týmu odpovědné za každý úkol nebo uživatelský příběh.
- Sledování pokroku: Během sprintu tým Scrum aktualizuje Sprintový Backlog, aby odrazil dosažený pokrok. Úkoly jsou označeny jako probíhající, dokončené nebo čelící překážkám.
- Změny: V případě potřeby lze Sprintový Backlog upravit během sprintu v reakci na měnící se okolnosti, nově objevené poznatky nebo neočekávané výzvy.

Sprintový Backlog je zásadní nástroj pro efektivní provádění sprintů a spolupráci v rámci Scrum týmu. Pomáhá při organizaci práce týmu, udržení zaměření na cíl sprintu a umožňuje transparentní komunikaci mezi členy týmu a zainteresovanými stranami.

28. Scrum: Plánování sprintu

Plánování sprintu je první událostí ve sprintu v rámci Scrumu. Je to aktivita, během níž tým plánuje práci, kterou dokončí ve sprintu. Setkání se obvykle koná na začátku sprintu a účastní se ho vlastník produktu, Scrum Master a vývojový tým.

Cílem plánování sprintu je vytvořit cíl sprintu a sprintový backlog. Cíl sprintu je popisem (na vysoké úrovni) toho, čeho tým ve sprintu dosáhne. Sprintový Backlog je seznam práce, kterou je třeba udělat pro dosažení cíle sprintu.

Schůzka k plánování sprintu je vedenou diskusí a Scrum Master je zodpovědný za zajištění produktivity a účinnosti setkání. Vlastník produktu sdílí prioritní produktový backlog s vývojovým týmem a tým pak diskutuje o práci, kterou lze dokončit ve sprintu. Tým bude jednat s vlastníkem produktu o dokončení cíle sprintu a sprintového backlogu.

29. Scrum: Retrospektiva sprintu

Retrospektiva sprintu je událost ve Scrumu, kdy tým přemýšlí o proběhlém sprintu a identifikuje oblasti pro zlepšení. Setkání se obvykle koná na konci sprintu a účastní se ho vlastník produktu, Scrum Master a vývojový tým. Cílem retrospektivy sprintu je:

- Identifikovat, co šlo ve sprintu dobře.
- Identifikovat, co by se dalo zlepšit.
- Vytvořit plány na zlepšení procesu pro další sprint.

30. Scrum: Zhodnocení Sprintu

Zhodnocení Sprintu je událost ve Scrumu, kdy tým prezentuje zainteresovaným stranám práci, kterou dokončil během sprintu. Setkání se obvykle koná na konci sprintu a účastní se ho vlastník produktu, Scrum Master, vývojový tým a další zainteresované strany, které mají zájem. Cílem Zhodnocení Sprintu je:

- Předvést práci, která byla dokončena během sprintu.
- Získat zpětnou vazbu od zainteresovaných stran.
- Identifikovat oblasti pro zlepšení.

Celá skupina spolupracuje na tom, co dělat dál, takže Zhodnocení Sprintu poskytuje cenný vstup pro následné plánování sprintu. Zhodnocení Sprintu je pro tým skvělou příležitostí získat zpětnou vazbu od zúčastněných stran. Tato zpětná vazba může být použita ke zlepšení produktu a k zajištění toho, aby tým vyhověl potřebám zákazníků (zadavatelů zadání). Výsledkem Zhodnocení Sprintu je revidovaný produktový backlog, který definuje pravděpodobné položky produktového backlogu pro příští sprint. Produktový backlog může být také celkově upraven tak, aby vyhovoval novým příležitostem.

Retrospektiva vs. Zhodnocení sprintu (rozdíl)

- **Výstup Zhodnocení Sprintu:** aktualizovaný produktový backlog s příběhy uživatelů s nejvyšší prioritou, na kterých by měl vývojový tým hned začít pracovat.
- **Výstup Retrospektivy sprintu:** seznam akcí s konkrétními kroky ke zlepšení týmových způsobů práce během dalšího sprintu
- **Zhodnocení sprintu: je o produktu**, zatímco **Retrospektiva sprintu je o týmu**.

31. Uživatelské příběhy

Uživatelský příběh je krátký, neformální popis vlastnosti produktu/výsledku, kterou uživatel chce. Obvykle je psán z pohledu uživatele a popisuje, čeho chce uživatel dosáhnout, ne jak by to mělo být provedeno. Uživatelské příběhy jsou oblíbeným způsobem, jak zachytit požadavky v agilním vývoji softwaru. Jsou snadno srozumitelné a napsané a lze je použít ke sdělování požadavků technickým i netechnickým zainteresovaným stranám. Tři části uživatelského příběhu jsou:

- **Kdo:** Uživatel, který chce vlastnost/funkci.
- **Co:** Čeho chce uživatel dosáhnout.
- **Proč:** Proč uživatel funkci chce.

Součástí příběhu uživatele „**Kdo**“ by měl být konkrétní uživatel nebo role, například „zákazník“ (uživatel, příjemce) nebo „správce“. Část „**Co**“ uživatelského příběhu by měla být jasným a stručným popisem vlastnosti, jako například „přidat nový produkt do katalogu“ nebo „smazat starý uživatelský účet“. Část „**Proč**“ uživatelského příběhu by měla obsahovat stručné vysvětlení důvodu vlastnosti/funkce, například „aby zákazníci snáze našli produkty, které chtějí“ nebo „zlepšení zabezpečení“.

Doporučené odkazy pro další informace o agilní terminologii:

Agile Alliance: <https://www.agilealliance.org/agile101/agile-glossary/>

Scrum.org: <https://www.scrum.org/resources/scrum-glossary>

Odkazy:

Wijnands, W., & Stolze, A. (2019). Transforming education with eduScrum. *Agile and lean concepts for teaching and learning: Bringing methodologies from industry to the classroom*, 95-114.

Toma D. (2017). Experiment Velocity vs. Learning Velocity

Schwaber, K., & Sutherland, J. (2011). The scrum guide. *Scrum Alliance*, 21(1), 1-38.

Peha, S. (2011, June). Agile schools: How technology saves education (Just not the way we thought it would). InfoQ. Retrieved from <https://www.infoq.com/articles/agile-schools-education>.

Wiid, P. (2018). Kaizen and education. In *Agile and Lean Concepts for Teaching and Learning: Bringing Methodologies from Industry to the Classroom* (pp. 63-92). Singapore: Springer Singapore.

Singh, J., & Singh, H. (2009). Kaizen philosophy: a review of literature. *IUP journal of operations management*, 8(2), 51.

Kontakty na autory:

Panos Fitsilis, fitsilis@uth.gr

Vyron Damasiotis, damasiotis@uth.gr

Evangeli Boti, eboti@uth.gr



Spolufinancováno
Evropskou unií



UNIVERSITY OF
THESSALY



HELLIWOOD 

