

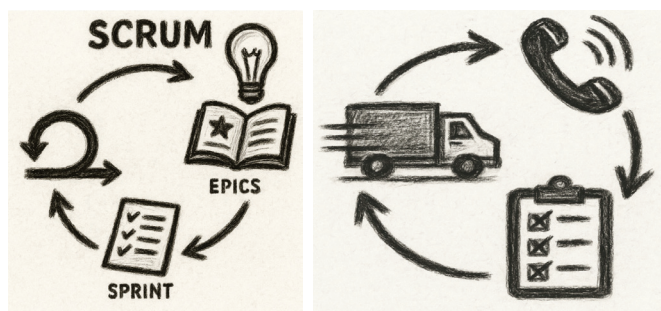
Scrum w praktyce

– wyjaśnienie dla początkujących

W typowej hurtowni spożywczej mamy do czynienia z powtarzalnym cyklem logistycznym: codziennie realizowane są dostawy do sklepów, asortyment jest zamawiany od dostawców, a magazyn musi działać sprawnie jak zegarek. Taka rutynowa praca pozwala na wysoką efektywność operacyjną, ale nie sprzyja wdrażaniu większych zmian, innowacji czy nowych produktów i usług.



Wojciech Moszczyński



Czym jest Scrum?

Kiedy hurtownia musi się rozwinąć, zmienić strukturę pracy, wprowadzić nowe usługi logistyczne, wdrożyć system automatyzacji zamówień lub wejść na nowe rynki – rutyna przestaje wystarczać. Bez odpowiedniej organizacji pracy możliwe są tylko powierzchowne, proste usprawnienia. Złożone projekty – jak wdrożenie systemu B2B, automatyzacja magazynu czy całkowita zmiana modelu dostaw – wymagają przemyślanego zarządzania projektami.

W takich sytuacjach doskonale sprawdza się metodologia Scrum – jedna z najpopularniejszych zwinnych metod zarządzania projektami (Agile). Scrum pozwala skutecznie dzielić duże wyzwania na mniejsze części, realizować je cyklicznie i dostarczać wartościowe efekty nawet w trudnych, długotrwałych i złożonych przedsięwzięciach.

Sprint

Sprint to ustalony okres czasu (najczęściej 1-2 tygodnie), w którym zespół realizuje określony zestaw zadań.

Przykład:

Załóżmy, że hurtownia chce uruchomić nowy system automatycznego przyjmowania zamówień od sklepów. Zanim kupi i wdroży system, zespół musi najpierw przeanalizować dostępne rozwiązania, sprawdzić koszty, zebrać wymagania od klientów i przeprowadzić testy. Cały



taki cykl prac można zaplanować jako Sprint (np. tygodniowy lub dwutygodniowy). Innym Sprintem może być reorganizacja magazynu pod kątem obsługi nowych typów towarów.

Sprint zaczyna się planowaniem (Sprint Planning), kończy się przeglądem efektów (Sprint Review) i omówieniem (Retrospektywa).

Backlog

Product Backlog to lista wszystkich potencjalnych zadań, projektów lub inicjatyw do realizacji. Sprint Backlog to wybrane zadania, które będą realizowane w najbliższym sprincie.

Przykłady zadań typu Backlog w hurtowni:

- Wdrożenie systemu B2B do składania zamówień przez sklepy
- Automatyzacja inwentaryzacji magazynu
- Wprowadzenie nowych linii produktowych (np. żywność ekologiczna)
- Zmiana floty pojazdów na bardziej ekologiczne
- Zatrudnienie specjalisty ds. logistyki
- Opracowanie planu wejścia na nowy rynek lokalny

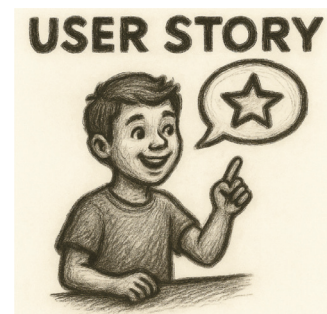
Backlog to miejsce, gdzie zapisuje się zarówno pilne, jak i przyszłościowe pomysły – z tej listy wybierane są najważniejsze i wrzucane do Sprint Backlogu na najbliższy Sprint.

Czym jest User Story?

Story to zadanie lub wymaganie opisane z perspektywy użytkownika, klienta lub osoby korzystającej z produktu/usługi. Chodzi o to, by każdy w zespole rozumiał po co coś jest robione i dla kogo.

Story 1: Jako klient przetwórci warzyw chcę mieć możliwość zamówienia świeżych warzyw i przetworów przez stronę internetową, żeby nie musieć dzwonić i czekać na potwierdzenie zamówienia.

Story 2: Jako właściciel przetwórci chcę mieć codziennie wieczorem listę zamówień ze sklepów i restauracji, żeby



wiedzieć ile i jakich warzyw oraz przetworów przygotować na następny dzień.

Story 3: Jako klient chcę otrzymać SMS, gdy moje zamówienie jest gotowe do odbioru lub wysyłki, żeby nie marnować czasu na czekanie lub niepewność.

Story to wymaganie widziane oczami użytkownika. Skupia się na potrzebie użytkownika, nie na technicznych szczegółach, jak to zrobić. Pozwala zespołowi zrozumieć dlaczego dana funkcjonalność jest potrzebna.

Story jest potem dzielone na konkretne, techniczne zadania np.:

- zrobienie formularza zamówienia,
- podpięcie płatności,
- przygotowanie systemu powiadomień SMS,
- zrobienie panelu do zarządzania zamówieniami dla przetwórci.

W praktyce, te zadania trafiają na listę (Backlog), a na początku Sprintu zespół wybiera, które z nich jest w stanie zrealizować w najbliższym Sprincie (np. 2 tygodnie).

Przykładowe Story 1: „Jako klient chcę zamówić warzywa i przetwory przez internet...”, co można podzielić na techniczne Taski:

- Zrobić formularz zamówienia na stronie www.
- Podpiąć system płatności online.
- Napisać backend do obsługi zamówień.
- Zrobić widok zamówień dla przetwórci.

Jeśli zespół jest szybki i zadania są małe, kilka rzeczy można zrobić w jednym Sprincie. Jeśli nie uda się czegoś skończyć w Sprincie – zadanie przechodzi do kolejnego Sprintu.

Tak więc Task to techniczne zadanie do wykonania. Natomiast Bug to błąd do naprawy. Np. w formularzu dla klienta, który został wykonany w ramach Tasku znaleziono kilka błędów, takich jak brak wymaganych danych do faktury (np. brak NIP-u czy adresu firmy). Ponieważ są one konieczne przy wystawianiu faktury – braki te uznaje się za Bug do szybkiej naprawy.

Czym jest EPIC?

EPIC to duży temat, cel biznesowy lub szeroka funkcjonalność, która jest zbyt obszerna, by zrealizować ją w jednym Sprincie. EPIC obejmuje całą grupę powiązanych potrzeb, często dotyczących większej zmiany lub wdrożenia w firmie. Z perspektywy np. właściciela masarni, EPIC pozwala ogarnąć złożone przedsięwzięcia i podzielić je na mniejsze, zrozumiałe części – Story (potrzeby z punktu widzenia użytkowników).

Przykład 1:

Wdrożenie systemu zamówień online dla klientów detalicznych i hurtowych. To szeroki projekt, w ramach którego masarnia uruchamia sklep internetowy, aby klienci (sklepy,

restauracje, konsumenci indywidualni) mogli łatwo zamawiać produkty.

Możliwe Story w tym EPIC-u:

- Jako klient chcę zamówić wędliny i mięso przez stronę, żeby nie musieć dzwonić do biura.
- Jako właściciel masarni chcę codziennie rano otrzymywać zbiorczą listę zamówień z podziałem na klientów i produkty, żeby lepiej planować produkcję.
- Jako klient hurtowy chcę mieć możliwość zamówienia większych ilości w korzystniejszych cenach.
- Jako klient chcę mieć możliwość opłacenia zamówienia online.
- Jako odbiorca chcę otrzymać powiadomienie, kiedy moje zamówienie jest gotowe do odbioru lub wysyłki.

Przykład 2:

Automatyzacja procesu etykietowania i śledzenia partii produktów. Rozbudowany projekt mający na celu pełną kontrolę nad jakością i bezpieczeństwem mięsa oraz przetworów mięsnych w całym cyklu produkcyjnym.

Możliwe Story w tym EPIC-u:

- Jako pracownik produkcji chcę móc drukować etykiety z kodem QR na każdą partię mięsa.
- Jako kontroler jakości chcę mieć możliwość sprawdzenia historii partii na podstawie kodu.
- Jako właściciel chcę mieć dostęp do raportów o terminach przydatności produktów.
- Jako klient chcę móc sprawdzić pochodzenie produktu przez zeskanowanie kodu.

Przykład 3:

Modernizacja systemu zarządzania magazynem i dostawami. Szeroki projekt obejmujący usprawnienie logistyki masarni/rzeźni, ograniczenie strat i automatyzację obsługi dostaw oraz magazynu.

Możliwe Story w tym EPIC-u:

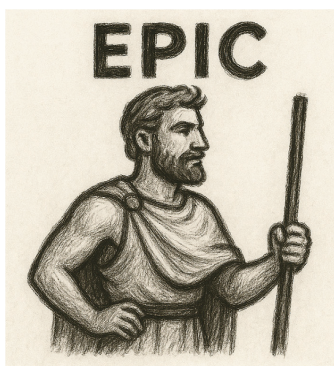
- Jako magazynier chcę mieć dostęp do elektronicznej listy przyjęć i wydań towarów.
- Jako kierowca chcę otrzymywać powiadomienia o trasach i harmonogramach dostaw.
- Jako właściciel chcę analizować stany magazynowe i rotację asortymentu.
- Jako klient chcę otrzymać informację o szacowanym czasie dostawy mojego zamówienia.

Jak pracować z EPIC-ami?

EPIC zapisuje się w backlogu jako duży temat do realizacji. Product Owner (lub właściciel firmy) rozbija EPIC na mniejsze Story. Każde Story można podzielić na jeszcze mniejsze Taski, czyli techniczne kroki do wykonania. Zespół wybiera, które Story (i ich Taski) realizować w najbliższym sprincie.

Board (Tablica)

Jak widać podział na Epiki Story Taski i backlogi może wydawać się troszkę skomplikowany. Dlatego wymyślono tablice, na której można odnaleźć wszystkie te elementy w praktyce biznesowej. Tak złożoną organizację realizacji przedsięwzięć



zarządza się przez aplikację Jira¹. Najważniejszym elementem tej aplikacji jest tablica, na której znajdują się Taski przypisane do członków zespołu.

Rytuały Scrumowe (ceremonie)

Sprint Planning – planowanie sprintu

To spotkanie na początku każdego Sprintu (np. 2-tygodniowego), podczas którego zespół zakładu produkcyjnego wspólnie ustala, jakie zadania będą realizowane w najbliższych dniach. Zespół planuje wdrożenie nowego systemu zamówień od sklepów i restauracji. W Sprint Planningu wybierają konkretne zadania na ten Sprint. Każdy członek zespołu wie, nad czym będzie pracować i jakie są priorytety na najbliższe dwa tygodnie.

Daily Scrum (Stand-up) – codzienne krótkie spotkanie

Każdego dnia zespół spotyka się na 10-15 minut, najczęściej zdalnie.

W zakładzie programista mówi: „Dziś dokończę integrację płatności, ale czekam na dane od działu księgowości.”

Tester: „Kończę sprawdzać poprawność formularza zamówień. Potrzebuję jeszcze testowego konta od IT.”

Kierownik: „Sprawdź, czy wszystkie wymagania od sklepów są już zebrane.”

Dzięki temu wszyscy wiedzą, kto nad czym pracuje, a potencjalne problemy wychodzą na jaw od razu.



Sprint Review – podsumowanie sprintu

Na zakończenie Sprintu zespół prezentuje efekty swojej pracy (np. przed właścicielem, szefem sprzedaży czy innymi działami).

Pokazują działający formularz zamówień online, integrację płatności oraz raport z testów powiadomień SMS. Omawiają, co się udało zrealizować i co wymaga dokończenia w kolejnym Sprincie.

Retrospective – rozmowa o tym, co się udało, co poprawić

Po każdym Sprincie zespół spotyka się na spokojnie i rozmawia, jak przebiegała współpraca, co się sprawdziło, a co można zrobić lepiej.

Członkowie zespołu mówią: „Dobrze zadziałała współpraca z IT, bo szybko dostaliśmy dostęp do testowych kont,

ale następnym razem lepiej ustalić termin odbioru danych od księgowości na początku Sprintu”.

Wspólnie ustalają, jak usprawnić pracę w następnym Sprincie.

Role w Scrumie

Product Owner – zarządza backlogiem, ustala priorytety, stara się rozumieć czego chce klient.

Scrum Master – dba o to, żeby zespół pracował zgodnie ze Scrumem, pomaga usuwać przeszkody.

Development Team – zespół deweloperów (programiści, testerzy, analitycy itp.), którzy wykonują zadania.

Product Owner ustala, co jest najważniejsze w backlogu. Na Sprint Planning zespół wybiera, co jest w stanie zrobić w kolejnym Sprincie. Przez czas Sprintu zespół pracuje nad zadaniami – postęp widoczny na tablicy (np. w Jira). Codzienne Daily to szybka wymiana informacji. Na końcu Sprintu zespół pokazuje efekty, omawia co się udało, co poprawić (Review, Retro).

I tak cyklicznie.

Podsumowanie

Praca rutynowa, powtarzalna – taka jak codzienna produkcja, dystrybucja czy obsługa zamówień – ma zupełnie inny charakter niż przedsięwzięcia związane z tworzeniem czegoś nowego. Rutyna opiera się na utartych schematach, doświadczeniu, jasno określonych procedurach i sprawdzonych ścieżkach działania. Dzięki temu wymaga głównie efektywnej organizacji, dyscypliny i optymalizacji powtarzalnych czynności.

Tymczasem proces tworzenia, wdrażania innowacji czy wprowadzania zmian jest nieporównywalnie trudniejszy. Charakteryzuje się dużą niepewnością, częstymi trudnościami, których nie sposób przewidzieć na starcie oraz koniecznością wydeptywania nowych ścieżek bez gwarancji sukcesu. Bardzo często zespół staje przed wyzwaniami, z którymi nie miał do tej pory praktycznego kontaktu – brakuje gotowych rozwiązań, a każdy krok wymaga uczenia się na bieżąco.

Dodatkowo, proces tworzenia nowości napotyka na opór lub niechęć – ze strony współpracowników, klientów czy całej organizacji. Wymaga to nie tylko energii i determinacji, ale także wsparcia w postaci jasnych ram organizacyjnych.

Dlatego właśnie w działaniach twórczych i rozwojowych niezbędna jest zdyscyplinowana, przejrzysta forma pracy – taka jak Scrum. Dzięki niej projekt nie „gaśnie”, nie rozplywa się w chaosie, a poszczególne osoby nie mogą go świadomie lub nieświadomie sabotować. Scrum oraz podobne metodyki zapewniają strukturę, transparentność i ciągłość działania, pomagając zespołowi konsekwentnie realizować nawet najbardziej wymagające przedsięwzięcia.

Wojciech Moszczyński

¹ Jira to program do zarządzania SCRUM. Producent: Atlassian. Pierwsza wersja: 2002 rok. Liczba użytkowników: Według oficjalnych danych Atlassian (2024): ponad 120 000 firm na całym świecie korzysta z Jira (w tym setki tysięcy zespołów i miliony użytkowników).