

ÇEVİK PROJE YÖNTEMİ “SCRUM” TERİMİNİN TÜRKÇE KARŞILIĞI OLARAK BİR ÖNERİ

Emin Ercan Cihan

- Proje yönetimi, belirli bir projenin ana hedef ve amaçlarına ulaşım bitirilmesi için kaynakların planlanmasını, organize edilmesini, tedarik edilmesi ve yönetilmesini sağlayan çok disiplinli çalışmalar bütünüdür. Projeler belirli özgün hedef ve amaçlara ulaşmak, faydalı bir değişim getirmek ya da değer katmak için kullanılabilir. Proje yönetiminde gösterilen temel çaba, proje hedef ve amaçlarına ulaşmaya çalışırken önceden belirlenmiş proje kısıtlarının da dışına çıkmama ya gayret göstermektir. Tipik proje kısıtları kapsam, zaman ve bütçe şeklinde ele alınır.

“Çevik proje yönetimi” ise klasik proje yönetiminden farklı olarak, hızlı sonuçlar sunmaya ve müşteri ihtiyaçlarına yanıt vermeye odaklanan nispeten yeni bir yaklaşımdır. Ekipler arasındaki iş birliğini, müşteri geri bildirimini ve yinelemeli ürün ve hizmet geliştirmeyi vurgulamaktadır. İletişim, esneklik, müşteri odaklılık ve sürekli iyileştirme gibi çevik ilke ve değerlere dayanmaktadır.

Çevik proje yönetimi kavramının yaygınlaşması, başlangıçta hızlı ve yinelemeli geliştirme döngülerine odaklanan yazılım geliştirme uygulamalarıyla olmuştur. Amaç riski en aza indirmek ve müşteri ihtiyaçlarına daha iyi yanıt vermektir. 2001 yılında, 17 yazılım geliştiriciden oluşan bir grup, yazılım geliştirmeye rehberlik edecek bir dizi ilke olan *Çevik Manifesto*'yu yayımladılar. *Manifesto*'da dört temel değer yer almaktaydı: süreçler ve araçlar yerine bireyler ve etkileşimler, kapsamlı dokümantasyon yerine çalışan yazılım, sözleşme müzakeresi yerine müşteri iş birliği, bir planı izlemek yerine değişim yanıt vermek.

Çevik proje yönetiminde kullanılan bazı popüler metodolojiler *scrum*, *kanban* ve *XP (Extreme Programming)* gibi yöntemlerdir. Bu metodolojilerin her biri farklı projeler için farklı avantajlar sunmaktadır. Örneğin, *scrum*, yinelemeli ve artımlı geliştirme döngülerine odaklanan bir yöntemdir. *Kanban* ise iş akışını optimize etmeyi amaçlayan

Japonya çıkışlı bir yöntemdir. *XP* ise yazılım geliştirme sürecini hızlandırmayı ve kaliteyi artırmayı amaçlayan başka bir çevik yöntemdir.

Scrum, en yaygın şekilde dünyada kullanılan çevik proje yönetimi yaklaşımlarından biridir. Özellikle yazılım geliştirme olmak üzere karmaşık ürünleri geliştirmek ve sürdürmek için önerilen bir çerçeve olarak yazılım kullanan endüstri kollarında benimsenmiştir. Ürün geliştirme ve diğer bilgi işlerini yönetmek için kullanılır. Bu geliştirme çerçevesinin temel özelliği ampirik, geliştirici odaklı ve yinelemeli olmasıdır. Terim olarak 1986'da bir makalede kullanılsa da (Takeuchi ve Nonaka, 1986), 1990'ların ortalarında Jeff Sutherland ve Ken Schwaber tarafından geliştirilmiştir (Schwaber ve Sutherland, 2020). *Scrum*, özellikle karmaşık yazılım projeleri için kullanılan, küçük takımlarda uygulaması kolay olan bir proje yönetimi olarak sunulmuştur. *Scrum*, yapısı itibarıyla, yinelemeli ve artımlı geliştirme döngülerine odaklanır ve projenin yaşam döngüsü boyunca sorumlulukların paylaşılmasını sağlar. *Scrum* ekipleri genellikle küçüktür ve bu ekiplerde yalnızca üç standart rol bulunur: ürün sahibi, *scrum* lideri ve geliştirme ekibi. *Scrum*, karmaşık olan işlere yaklaşmanın daha iyi bir yolunu tanımlayan dört değer ve on iki ilkeyi içeren *Çevik Manifesto*'nun ilkeleri ve değerleri üzerine kurulmuştur. Hamleci yaklaşımın temel ilkelerinden biri şeffaflıktır. Şeffaflık, hamleci yaklaşım takımı üyeleri, paydaşlar ve genel olarak organizasyon arasında güven oluşturmaya yardımcı olan kolaylaştırıcı bir ilkedir.

Scrum yöntemi, projenin daha küçük "etaplar" hâlinde planlanmasına dayanır. Etaplar genellikle 1-4 hafta arasında değişen zaman sınırlı döngülerdir ve her bir etap sonunda yazılımın fonksiyonel bir parçası bitmiş ve müşteriye teslim edilebilir bir durumda olur. *Scrum* ekipleri, etabın başarılı bir şekilde tamamlanması için iş birliği içinde çalışır, sürdürülebilir geliştirme uygulamalarını destekler, kendi kendini organize eder ve projelerine açık bir "biz" tavrıyla birlikte yaklaşır. Ayrıca, her bir etap için ne kadar iş tamamlanabileceği konusunda planlama ve tahmin yapar.

Scrum kelimesi *rugby*'den alınmıştır ve oyuncuların oluşturduğu bir formasyon anlamına gelir. *Scrum* kelimesi, "*rugby*'de bir mücadele" anlamında kullanılmıştır ve *scrummage* kelimesinin kısaltmasıdır. *Scrummage* kelimesi ise *scrimmage* kelimesinin bir varyantıdır. *Scrimmage* kelimesi ise 15. yüzyılın sonlarında "savaş" anlamında kullanılmıştır ve *skirmish* kelimesinin bir değişimidir. *Scrimmage* kelimesi önceleri "karışık bir mücadele, bir cedelleşme" anlamına gelmiştir ve *rugby* ve Amerikan futbolundaki anlamı 19. yüzyılın ortalarından itibaren "topun etrafındaki oyuncular arasında karışık, yakın bir mücadele" olarak kullanılmıştır.

Scrum, insanların karmaşık uyum problemleri çözebildiği bir çerçevedir. Olası en yüksek değere sahip ürünlerin üretken ve yaratıcı bir şekilde teslimi yapılırken kullanılır. *Scrum* kelimesinin Türkçe karşılığı "*itişip kakışma*" olarak geçmektedir. Ancak, pratik olarak şirket ve okullarda ya da öğrenme amacıyla okutulan derslerde kelimenin karşılığı kullanılmamakta ve yaygın bir şekilde İngilizce olarak kullanılmaya devam etmektedir. Çünkü *scrum master* teriminin "*itişip kakışma lideri*" şeklinde çevrilmesi anlam ve fonetik olarak kulağa

hoş gelmemekte ve olduğu gibi İngilizce olarak kullanımını hızla ağızdan ağıza firma içi eğitimlerde yayılmaktadır.

Kelimeye verilecek olan yeni karşılığın, hem kelimeyi hem de çevik proje kapsamında yapılan işleri temsil ediyor olması önemlidir. Bu sebeple *scrum* yöntemi içindeki rollerin tariflerini ve neler yaptıklarını bilmek ve kelimeyi seçerken bu rol ve görevleri yerine geriren kişiye uygun tariflemek kelimenin Türkçemizde kalıcı bir şekilde kullanımına yardımcı olacaktır.

Scrum teriminin çevik proje yönetimindeki soyut olarak “hızlıca işe başlamak ve ilerlemek” anlamlarına gelen kendine özgü kullanımının karşılığı için Prof. Dr. Haydar Livatyalı hocamızla “hamleci yaklaşım” tabirini öneriyoruz. Dört dönem İngilizce ve Türkçe olarak Mekatronik bölümü öğrencilerine verdiği-
miz proje derslerinden aldığımız geri bildirimleri de göz önüne alarak “hamleci yaklaşım” şeklinde kullanımın, hem “itişip kakışma” olarak Amerikan futbolundaki hareketi temsil ettiği hem de çevik proje yönetimindeki yaklaşımlardan biri olduğunu vurguladığını düşünüyoruz. Ülkemizde şirketlerde ve okullarda yapılan çalıştaylarda *scrum* ya da *hamleci yaklaşım* rollerini kullananlar kendi alanlarında yapacakları “hamleleri” yine *scrum* ya da *hamleci yaklaşım* kuralları içinde uygulama imkânı bulacaklardır. Kullanırken anlam kayması olmaması için yaptığımız kontrollerde henüz sorunlu bir terim karşılığına rastlamadık. Mevcut hâliyle “hamleci yaklaşım” şeklinde iş hayatında ve okullarda kullanılmasını öneriyoruz.

Örnekler:

Scrum: Hamleci yaklaşım

Scrum methodology: Hamleci yaklaşım yöntemi

Scrum guide: Hamleci yaklaşım kılavuzu

Scrum master: Hamleci yaklaşım lideri/kaptanı

Scrum rules: Hamleci yaklaşım kuralları

Scrum team: Hamleci yaklaşım ekibi

Scrum roles: Hamleci yaklaşım rolleri

Scrum ceremonies: Hamleci yaklaşım protokolleri

Scrum board: Hamleci yaklaşım panosu

Scrum tools: Hamleci yaklaşım araçları

Scrum frame: Hamleci yaklaşım çerçevesi

Scrum philosophy: Hamleci yaklaşım felsefesi

Scrum cadence: Hamleci yaklaşım ritmi

Kaynaklar

Schwaber, Ken and Jeff Sutherland, Jeff, *Scrum Kılavuzu*, Kasım 2020.

Takeuchi, Hirotaka, Nonaka, Ikujiro, *The new new product development game*, Harvard business review, S 64.1, 1986, s.137-146.