

# SCRUM



# ЧТО ТАКОЕ SCRUM?

- Это методология управления проектами, которая построена на принципах тайм-менеджмента.
- Основной ее особенностью является вовлеченность в процесс всех участников, причем у каждого участника есть своя определенная роль.



# КТО ЕСТЬ КТО?

- ▣ **Владелец продукта (*Product owner*)** — тот, кто понимает, как это продукт должен выглядеть/работать. Этот человек не работает в команде, он выступает на стороне. И это тот человек, который расставляет приоритеты для задач.
- ▣ ***Scrum-мастер*** — проводит совещания (*Scrum meetings*) следит за соблюдением всех принципов скрам, разрешает противоречия и защищает команду от отвлекающих факторов.
- ▣ ***Scrum-команда*** — команда разработчиков проекта, состоящая из специалистов разных профилей.



# ЧТО ЕСТЬ ЧТО?

- ▣ **Бэклог (*backlog*)** — это список всех работ необходимых для реализации продукта.

Различают 2 вида бэклогов: Product-бэклог и спринт-бэклог.

- ▣ **Product-бэклог** — это полный список всех работ, при реализации которых мы получим конечный продукт.
- ▣ **Спринт-бэклог** — это список работ, который определила команда и согласовала с Владельцем продукта, на ближайший отчетный период (спринт). Задания в спринт-бэклог берутся из product-бэклога.
- ▣ **Спринт** — отрезок времени (2-4 недели), который берется для выполнения ограниченного списка задач (**Спринт-бэклог**), которые неизменны в течение спринта, должны быть выполнены в срок и продемонстрированы Владельцу продукта.



# ЧТО ЕСТЬ ЧТО?

- ▣ **Планирование спринта** — это совещание, на котором присутствуют все (команда, Scrum-мастер, Владелец продукта). В течение этого совещания Владелец продукта определяет приоритеты заданий, которые он хотел бы увидеть выполненными по истечении спринта. Команда оценивает по времени, сколько из желаемого они могут выполнить. В итоге получается список заданий, который не может меняться в течение спринта и к концу спринта должен быть полностью выполнен.



# ЧТО СНАЧАЛА?

Владельцем продукта составляется **бэклог проекта** — это список требований к функциональности, упорядоченный по их степени важности, подлежащих реализации. Элементы этого списка называются элементами бэклога (*backlog items*).

**Бэклог проекта** открыт для редактирования для всех участников скрам процесса.

Весь **беклог проекта** разбивается на спринты для каждого из которых формируется спринт бэклог.



# ПЛАНИРОВАНИЕ СПРИНТА (SPRINT PLANNING MEETING)

- Происходит в начале новой итерации Спринта.
- Из бэклога проекта выбираются задачи, обязательства по выполнению которых за спринт принимает на себя команда;
- На основе выбранных задач создается бэклог спринта. Каждая задача оценивается в идеальных человеко-часах;
- Решение задачи не должно занимать более 12 часов или одного дня. При необходимости задача разбивается на подзадачи;
- Обсуждается и определяется, каким образом будет реализован этот объём работ;
- Продолжительность совещания ограничена сверху 4-8 часами в зависимости от продолжительности итерации, опыта команды и т. п.



# ЕЖЕДНЕВНОЕ СОВЕЩАНИЕ (DAILY SCRUM MEETING)

- Начинается точно вовремя;
- Длится не более 15 минут;
- Проводится в одном и том же месте в течение спринта.
- В течение совещания каждый член команды отвечает на 3 вопроса:
  - Что я сделал с момента прошлой встречи для того, чтобы помочь Команде Разработки достигнуть Цели Спринта?
  - Что я сделаю сегодня для того, чтобы помочь Команде Разработки достичь Цели Спринта?
  - Вижу ли я препятствия для себя или Команды Разработки, которые могли бы затруднить достижение Цели Спринта? *Над решением этих проблем работает скрам мастер.*



# ЕСЛИ РАБОТАЕТ НЕСКОЛЬКО КОМАНД

## Скрам над скрамом (Scrum of Scrums)

- Проводится после ежедневного скрам совещания. Позволяет нескольким скрам командам обсуждать работу, фокусируясь на общих областях и взаимной интеграции. Повестка та же, что и на ежедневном скрам совещании плюс следующие вопросы:
  - Что каждая команда сделала с момента предыдущего ежедневного совещания?
  - Что каждая команда сделает к следующему ежедневному совещанию?
  - Есть ли проблемы, мешающие или замедляющие работу каждой команды?
  - Нужно ли другой команде сделать что-то из задач вашей команды?



# ОБЗОР ИТОГОВ СПРИНТА (SPRINT REVIEW MEETING)

Проводится в конце спринта.

- Команда демонстрирует прирост функциональности продукта всем заинтересованным лицам.
- Привлекается максимальное количество зрителей.
- Все члены команды участвуют в демонстрации (один человек на демонстрацию или каждый показывает, что сделал за спринт).
- Нельзя демонстрировать незавершенную функциональность.
- Ограничена четырьмя часами в зависимости от продолжительности итерации и прироста функциональности продукта.

