

Занятие 6: Лонгрид

Сайт: [Your It Career Hub](#)
Курс: Project Management
Книга: Занятие 6: Лонгрид

Напечатано:: Alex Sidorenko
Дата: суббота, 22 марта 2025, 13:47

Оглавление

1. Введение. О чем этот урок.
2. Цикл SCRUM
3. Backlog Refinement
4. Sprint Planning
5. Daily Scrum
6. Sprint Demo
7. Retrospective
8. Задание 1
9. Решение 1
10. Подведем итоги
11. 🖋️ Упражнение
12. Решение для упражнения

1. Введение. О чем этот урок.

Ранее мы обсудили, чем так хорош SCRUM и увидели, что он не просто так является одной из самых популярных методологий, если не самой популярной. Мы также говорили спринтах и об SCRUM-активностях, из которых состоит каждый спринт. Эти активности не являются чем-то абстрактным - это вполне конкретные встречи и действия, направленные на постановку и решение задач. Чтобы повысить эффективность и достичь поставленных целей, необходимо грамотно проводить эти активности. Именно о них мы и поговорим сегодня.

Итак, в этом уроке мы:

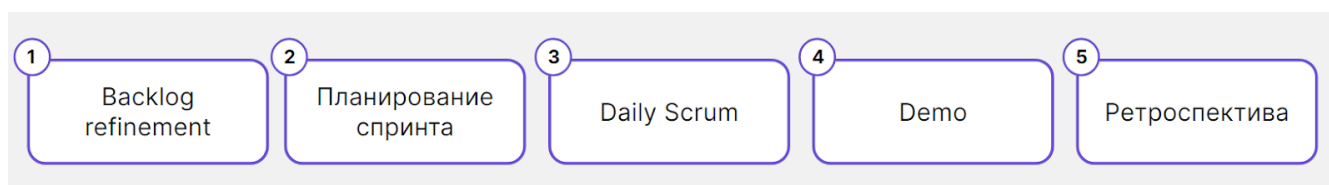
1. Как проводить Daily scrum
2. Для чего нужен Backlog Refinement
3. Как планировать спринт
4. Как проанализировать результаты спринта
5. Как подготовиться к следующему спринту

Таким образом мы вместе с командой программиста Антона проведем полноценный цикл активностей SCRUM.

2. Цикл SCRUM

Помните, на предыдущем занятии мы немного поговорили о скрам-активностях? Цикл скрам состоит из 5 активностей:

1. Backlog refinement
2. Sprint Planning
3. Daily Scrum
4. Demo
5. Retrospective.



Каждая из них представляет из себя встречу с определенным набором правил и артефактов. Ведет активности как правило SCRUM master.

Теперь давайте разберём каждую из этих активностей подробнее.

3. Backlog Refinement

Цикл SCRUM начинается с активности Backlog refinement.

Backlog refinement - это работа над бэклогом продукта. Бэклог - это список всех имеющихся задач по продукту.

Во время этой активности команда делает следующее:

1. Оценивает качество входящих требований;
2. Оценивает задачи. Сложность и длительность выполнения.

Важность этой активности в том, чтобы контролировать качество входящих задач.

Работа над бэклогом включает в себя:

1. Анализ уточненных требований
2. Декомпозицию: разделение крупных элементов на более мелкие
3. Оценку новых элементов
4. Переоценку существующих элементов

Уточнение Бэклога Продукта проводится для будущих спринтов. Хорошей практикой считается иметь в Бэклоге Продукта детально проработанные элементы как минимум на два Спринта вперёд. В этом случае Планирование спринта упрощается, поскольку Владелец Продукта и Скрам-Команда начинают планирование с понятным набором пользовательских историй. Если же уточнение бэклога не проводили (или проводили недостаточно хорошо), Планирование Спринта растянется во времени и вызовет большое количество вопросов

Для задач в бэклоге спринта должны быть, соответственно, критерии готовности к разработке .

Критерии готовности - это чек-лист, который нужен для проверки качества работ команды delivery. В нем полный список действий, который нужно завершить команде перед сдачей работ Заказчику.

Данный чек-лист используется для проверки качества работ команды discovery. Самый распространенный фреймворк для работы с этими критериями - INVEST. С этим фреймворком разработчики встречаются довольно часто. Вот его расшифровка:

I – Independent (независимый от других) - значит эту задачу можно выпустить без зависимостей

от других задач.

N – Negotiable (пригодный к обсуждению) - задачу можно обсуждать.

V – Valuable (имеющий ценность для клиента) - задача обладает высокой бизнес ценностью.

E – Estimable (пригодный к оценке трудоемкости) - команда понимает сложность задачи и может оценить.



S – Small (пригодный к выполнению за один спринт) - команда может справиться с задачей за условные две недели.


T – Testable (пригодный к тестированию) - группа тестирования полностью понимает задачу.

4. Sprint Planning

Коллеги подготовили задачи и наш программист Антон даже успел поучаствовать в одной из встреч по уточнению бэклога. Теперь нам необходимо спланировать следующий спринт. 2 недели работы команды должны быть понятны всем участникам процесса. Как же это будет проходить? Давайте разбираться.


В Планировании Спринта принимает участие вся Скрам-команда, а для консультаций могут приглашаться и другие люди.

- Владелец продукта  - обеспечивает готовность участников к обсуждению наиболее важных элементов Бэклога Продукта и их связи с Целью Продукта.
- Скрам-мастер  - отвечает за то, чтобы Планирование Спринта состоялось, помогает всем участникам понять его цель, а зачастую и фасилитирует обсуждения на встрече.

Чтобы соблюдать порядок и не отвлекаться от тем, скрам-мастер Алена начинает вести активность. Чтобы уточнить ценность планируемого спринта, Алена  задает три вопроса:



1. **Почему этот Спринт ценен?** Владелец продукта предлагает, как можно повысить ценность и практичность продукта в текущем Спринте. Затем вся Скрам-команда совместно определяет Цель Спринта, которая объясняет, почему результат Спринта будет ценен для заинтересованных лиц.
2. **Что конкретно может быть сделано в планируемом Спринте?** Разработчики обсуждают с владельцем продукта, какие элементы Бэклога Продукта выбрать для включения в текущий Спринт. Скрам-команда может попутно уточнять эти элементы, чтобы достичь уверенности в том, что все понимают их одинаково и на уровне, достаточном для оценки этих элементов.
3. **Как будет выполняться выбранная работа?** Разработчики обсуждают выполнение конкретных задач. Тим лид Анастасия активно обсуждает методы описания бизнес-логики в новом функционале.

5. Daily Scrum

Каждое утро на работе начинается с планерки. В Скрам фреймворке это встреча называется Daily SCRUM. В нашем случае ее проводит Алена . На прошлом занятии мы узнали, что она готова занять место скрам-мастера. Давайте посмотрим на определение Daily Scrum.


Daily Scrum — это встреча, которая длится не более пятнадцати минут и проводится каждый рабочий день в одном и том же месте в одно и то же время.

Одно и то же время и место важны для дисциплины команды. В активности принимают участие все разработчики Скрам-команды.

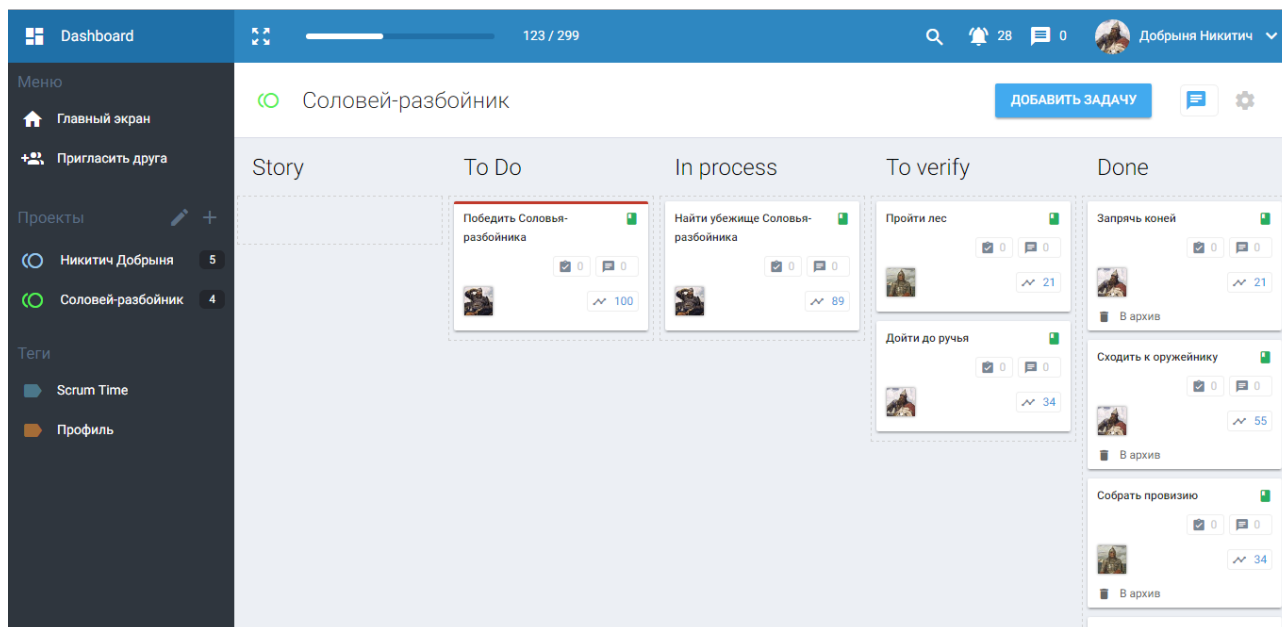
Скрам-Мастер Алена  отвечает за процесс проведения Дэйли. Она обучает разработчиков достигать целей Daily и при этом укладываться в 15 минут. Алена  следит с таймером буквально не позволяя команде выпадать за тайминг. Выход за временные рамки активности - самая частая проблема при внедрении всего фреймворка SCRUM.

Чтобы соблюсти это ограничение по времени, разработчикам рекомендуется проводить Daily не в форме свободной дискуссии, а выработать какой-либо удобный для себя конкретный формат и придерживаться его на каждом Daily. В этом вам помогут 3 вопроса:

1. Что я сделал вчера, что помогло нам приблизиться к Цели Спринта?
2. Что я сделаю сегодня, чтобы приблизить достижение Цели Спринта? Нужна ли мне помощь в этом?
3. Вижу ли я какие-либо препятствия, которые могут помешать нам достичь Цели Спринта?



 Главное — чтобы подобный формат не превратился в формальность, а действительно позволял всем видеть статус Бэклога Спринта, развивал командный дух и взаимопомощь, ускорял решение проблем.

Зачастую Ежедневный Дэйли проводится вокруг доски спринта, которая как раз дает наглядное представление о препятствиях, которые могут помешать успешному завершению Спринта.




При помощи данной встречи Ольга и ее коллеги всегда в курсе, что не так с задачами и кому может быть нужна помощь.

6. Sprint Demo


Когда заканчивается спринт и команда Антона готова к релизу новой версии продукта. Прежде чем начинать релиз, Ольга показывает всем заинтересованным лицам, что готово. На данной встрече будут скрам-мастер Алена , Владелец продукта Кирилл , а также Заказчики.

Цель Sprint Demo — инспекция результата спринта и выявление возможностей для адаптации.

Sprint demo — своеобразная проверка: правильно ли Скрам-команда поняла, что хотел Заказчик и правильно ли они сами определили, что ему надо. Второе определяется гораздо лучше, когда команда показывает Инкремент продукта, в идеале — дает возможность попользоваться им в режиме реального времени.


 **Sprint demo** — это не отчетное мероприятие, а конструктивный и откровенный партнерский диалог между Разработчиками, Владелец Продукта и Заказчиком.

Давайте разберем демо, которое проводили в команде Антона. Например, была задача по внедрения нового метода онлайн оплаты.



- В этом случае владелец продукта Кирилл  показывает новую функциональность представителям бизнеса. Собирает обратную связь у всех присутствующих.
- Если что-то не удобно (например, поле ввода данных карты), то Скрам-команда при активном участии владельца продукта предлагает, как можно отразить в Бэклоге Продукта изменения, необходимые для устранения важных замечаний.
- На эти предложения от Заказчика поступает обратная связь, обычно с указанием приоритетов: что важно (и почему важно), а что не является критичным.
- Владелец Продукта может учесть эту обратную связь добавлением в Бэклог Продукта новых элементов, а также перемещением в верхушку Бэклога важных/срочных элементов (например, интеграцию с нужной соцсетью), чтобы точно рассмотреть их на ближайшем Планировании Спринта.

Собрав ОС, команда уходит с новыми задачами. В текущей реализации было принято решение выкатываться с методом оплаты по VISA, Mastercard добавят в следующем релизе.

7. Retrospective

Когда новая версия уже на проде, а пользователи получили инструкции по функционалу. Пришло время для Ольги  и ее коллег подвести итоги спринта. Возможно что-то надо поменять в процессе разработки? Давайте посмотрим на одну из таких встреч.


Ретроспектива Спринта - это возможность для Скрам-команды провести инспекцию своей работы и создать план улучшений на следующий Спринт. Во встрече принимает участие вся скрам-команда.

Ретроспектива Спринта — командообразующая встреча, весьма непростая для проведения. Поэтому ее обычно ведёт Скрам-мастер . На Ретроспективе ведутся откровенные разговоры, в том числе, о неприятных вещах; проходят сложные мозговые штурмы. Если из раза в раз встреча будет оставлять чувство неудовлетворенности у команды, а ее результаты не будут реализовываться в следующих Спринтах, команда будет демотивироваться. Именно поэтому Алена  долго готовилась к ней и приготовилась к проведенной встрече.

Типичная Ретроспектива включает ответы участников Скрам-команды на следующие вопросы:

1. Что за прошедший спринт было хорошо и помогало тебе работать?
2. Что тебе мешало работать?
3. Что или кто может тебе помочь работать лучше?

Эти ответы так или иначе визуализируются, а далее служат основой для генерации новых практик и правил, влияющих на процесс работы команды.

Команда зафиксировала замечания по правилам сборки и тестирования новых релизов. Каждой задаче назначали ответственного и оценили ресурс, необходимый для закрытия задач. Теперь Ольга  будет добавлять по одной задаче в Спринт, чтобы команда постепенно улучшала процесс поставки ценности.

8. Задание 1



Как вы думаете, сколько задач с ретроспективы стоит брать в Спринт?

9. Решение 1

Ответ: Лучше не брать больше одной. Иначе команда не успеет сделать все.

10. Подведем итоги

Итак, подведём итоги урока. На этом уроке вы:

1. Посмотрели на активности фреймворка SCRUM;
2. Разобрали правила проведения каждой;
3. На примерах увидели эффективность данной работы.

На этом всё. Теперь выполните практику, чтобы закрепить материал. После этого переходите к следующему уроку.

11. 🖋️ Упражнение

На очередной Ретроспективе команда внезапно перестала давать ОС Скрам Мастеру. Как вы думаете, что стоит сделать, чтобы разговорить команду?

12. Решение для упражнения

Ответ: Стоит попробовать разделить команду на небольшие команды и обращаться к каждому индивидуально.