- 1) Предложите Продукт: укажите границы и критерии завершённого Продукта.
- 2) Наймите себе команду разработки. Создайте матрицу компетенций для Команды Разработки выбранного продукта.
- 3) Зарегистрируйтесь на http://projectscloud.ru/ (можно и на jira в atlassian.net) выбрать Agile и Scrum. Попробуйте создать первый backlog продукта, который вы придумали.
- 4) Изучите любое описание неудачного опыта внедрения Scrum. Приведите тезисами причины неудач в выбранном примере.

РЕШЕНИЕ:

1) Разрабатываемым продуктом будет корпоративный мессенджер для совместной работы. (Web версия, в дальнейшем приложения на android, ios).

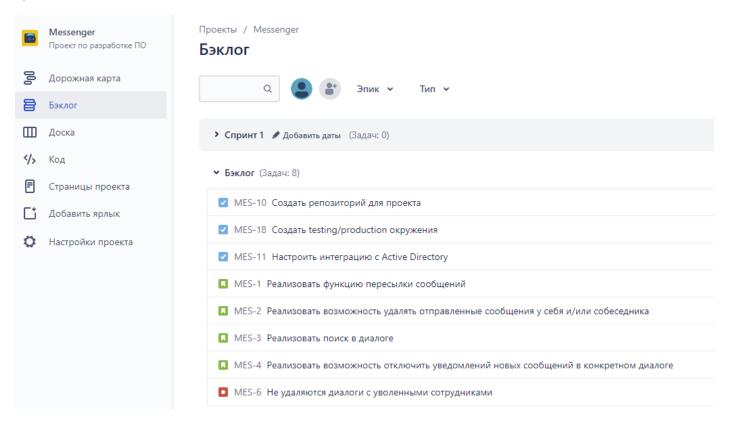
Критерии завершенности:

- 1) Код написан согласно стандартам кодирования
- 2) Проведен code review
- 3) Модульные тесты пройдены
- 4) Тесты приемки пройдены
- 5) Доступны версии на анг. и рус. языках
- 6) Пользовательская документация написана

Что такое границы завершенного продукта так и не нашел.

2) Команда разработки состоит из 5 человек. Оценку компетенций можно и нужно производить при собеседовании и найме сотрудников. Дополнительные оценки необходимо проводить и в процессе работы не реже одного раза в полгода. Это позволит отслеживать динамику развития.

матрица ко	омпетенций і	оманды раз	работки			
	Иванов И.И	Петров А.А	Сидоров В.В	Смирнов А.Е	Жуков С.Г.	bus factor
Верстка	2	4	4	3	4	5
JavaScript	2	3	5	4	4	5
Java	2	2	0	0	3	3
NodeJS	1	0	2	4	3	4
PHP	5	2	2	3	2	5
C++	4	3	1	3	1	5
MySQL	1	3	3	3	1	5
MongoDB	0	0	4	0	0	1
UnitTesting	3	0	0	2	5	3
Паттерны	3	2	3	5	3	5
_						
степень владения технологией - от 1 до 5						



4) Был изучен пример неудачного перехода на scrum модель с waterfall модели (каскадная или водопадная).

Основными причинами неудач можно выделить:

- 1. Внедрять скрам в парадигме "руководитель-подчиненные" грубая ошибка.
- 2. Прежде, чем внедрять Scrum, следует четко понимать разницу между каскадной моделью (waterfall) и итеративно-инкрементальным подходом.
- 3. Не нужно удерживать командира (инициатора, царя, босса, шефа, "лидера", "начальника"), который не желает делиться властью и уменьшать вес собственной персоны в разработке продукта. Такие индивидуумы будут блокировать инициативу команды и создавать зависимость от должностного лица, вместо взаимозависимости между членами кроссфункциональной команды.
- 4. Лидеру команды не обязательно вмешиваться, когда возникает проблема или преграда. Лучше позволить команде самостоятельно найти решение.
- 5. Не нужно верить в "идеальную команду". Идеальные скрам-команды обычно существуют в книгах. Чрезмерная идеализация часто демотивирует, вместо того, чтобы мотивировать.
- 6. Начинающим важно иметь наставника, чтобы ускорить переход на скрам.
- 7. Задача лидера в парадигме Scrum создать среду, что делает возможным продуктивную работу команды.