* **Ситуация 1 - Директорът на вашата организация, иска да стартира разработката на три нови продукта, и ви съобщава, че за най-големия като обем продукт, иска екип от 10 човека. Наличните специалисти, за всички нови продукти са общо 15 човека.**

В Scrum максимално допустимия брой на dev team е 9 човека. При по-голям екип, те по-скоро ще си пречат. Да предположим, че екипа е 10 човека то тогава за другите два проекта ще останат общо 5 човека, а според Scrum за разработката на един продукт са необходими поне 3 човека на dev team. Ако за втория проект предвидим 3 човека, за последния проект ще останат само двама и вероятността да не се справят със задачите е голяма.

Моето предложение е за големия проект да използваме 9 човека в dev team и да предвидим малко по-продължително време за разработка. За двата малки проекта остават по 3 човека за dev team, които биха били достатъчни да се справят с по-лесните проекти.

* **Ситуация 2 - Директорът е на мнение, че по-слабо приоритетните продукти, не е нужно имат Product Owner роля.**

Дори за по-слабо приоритетните проекти е необходимо да има Product Owner, защото той е човека които трябва да подготви Product backlog и да комуникира със заинтересованите страни. Ако липсва Product Owner, неговите задължения ще трябва да бъдат поети от някой от членовете на dev team, а това може да доведе проблеми. Проблемите могат да се изразяват в допълнително напрежение, защото на dev team не им остава достатъчно време за разработка, тестване и дизайн. Може да бъде създаден продукт с много бъгове или по-ниско качество в следствие на липсата на достатъчно време за разработка.

* **Ситуация 3 – Директорът настоява, че тъй като има дългогодишен опит с управлението на хора, иска да бъде главен управляващ мениджър на най-големия екип, ежедневно да поставя задачи и да изисква доклади от всеки член на екипа.**

В Scrum няма лидер и човек който да поставя задачи на екипа. Вместо това се разчита, че екипа ще е самоорганизиращ и сам ще избира задачите които може да изпълни в определения спринт. Писането на доклади, ще забави и изнерви dev team в следствие на което и разработката на проекта ще се забави и/или влоши. Все пак, ако директора иска да следи по-изкъсо развитието на продукта може да присъства на Srint review срещите като част от заинтересованите страни и да получи подробна информация за развитието на продукта до този момент.

* **Ситуация 4 – Директорът ви споделя, че за всеки продукт, от страна на клиента, е назначен проджект мениджър, който при спешни възникнали искания, ще назначава на всеки член на екипа, приоритетна задача за деня.**

В Scrum няма Project manager роля. Дори и да има назначени Project manager, те не могат да назначават задачи на екипа. В така ситуация Scrum master трябва да се намеси и да защити екипа си от допълнителни разсейващи задачи. Все пак, ако възникнат нови изисквания от страна на клиента, то Product Owner трябва да ги разгледа и приоритизира в Product backlog.

* **Ситуация 5 – Един от старши програмистите на екипите споделя пред всички, че тъй като екипът е голям, а той има много богат опит, ще приеме официално ролята на Team Lead. Допълва, че ще избира технологии, ще предлага начин на работа на всеки член на екипа и ще следи прогресът на задачите.**

В Scrum няма лидер на екипа, екипа само определя задачите които може да свърши, както и технологиите които да използва. Всекидневно може да се извършва мониторинг на прогреса на задачите на Daily Scrum срещите където екипа споделя какво е свършил предния ден, какво ще свърши днес и какви трудности е имам в работата.

* **Ситуация 6 – Нов служител във вашата организация, назначен скоро, ви споделя, че тъй като е начинаещ специалист, а и все още е в изпитателен срок, предпочита да не се меси в екипните решения и не иска да поема отговорност за работата по продукта.**

В Scrum всички членове на екипа са равни решават заедно каква работа могат да свършат, също така отговорността за работата по продукта е на целия екип. Ако новия служител не споделя своите знания и умения с екипа, той може да подведе екипа при планиране на задачите, които могат да изпълнят. Като част от екипа той също ще носи отговорност при неизпълнение на задачите които екипа са определили, че могат да завършат в спринта, дори и той да е изпълнил всички задачи, които е определил, че може да направи в спринта.

* **Ситуация 7 – Разбирате, че по-голямата част от членовете на екипа ви, вече са говорили с HR мениджъра ви и са получили разрешение да работят извън офиса.**

Когато екипите работят заедно според мен е по-добре да са заедно на едно място, защото така могат по-лесно и бързо да обменят информация и да си помагат.

* **Ситуация 8 – Член на Development екипа ви представя с радост и възторг, че извън работно време, е написал голяма колекция програмен код, който лесно може да добави в продукта, и чрез него да ускори доста от задачите си и някои от тези на останалите хора от екипа.**

Това е добре, че е проявил инициатива и допълнително старание. Трябва информацията да бъде предоставена на Product Owner и ако той прецени да включи User Story към Backlog. На следващия Sprint planning, може да бъде обсъдено дали тази разработка би придала стойност на продукта и би ли помогнала наистина на екипа при разработката.

* **Ситуация 9 – Development екипа ви предлагат идеята, вие да определяте прогнозно време за завършване на задачите, а те да се фокусират към работата си и да отделят времето си за задачите. Споделили са това с Product Owner ролята, и той е останал доста доволен.**

В Scrum, dev team трябва да определи сложността на задачите и да определи всяка от тях, колко време би им отнела. В практиката за определяне на сложността на една задача се използват Story points или T-shirt sizing. В Story points се използват числата на Фибоначи, като за добра практика е прието, че задачи над 21 точки са сложни и е необходимо да се разделят на по-малки задачи. В T-shirt sizing се излазват размера на тениски XS, S, M, L, XL, като колкото по-голям е номера толкова по-сложна е задачата. Тук също би било редно задачи които са определени като XL да бъдат разделени на по-малки.

Често при определяне на сложността на една задача има разминаване в мнението на dev team. При провеждане на poker planning по-опитните Senior членове на екипа биха дали по-малко точни от колкото по-неопитните Junior, за които задачите биха изглеждали много по-сложни отколкото са в действителност. За това е важно dev team сам да определи сложността на всяка една задача и да постигне компромис относно определянето на сложността на задачата.

* **Ситуация 10 – Екипите на трите паралелни продукта, които се разработват от организацията ви, са взели решението, да се реорганизират. Тяхното желание е, да се разделят на екипи според професията и квалификацията си. Единият екип ще бъде от програмисти, вторият от дизайнери, а третият - контрол по качество. Предложили са вас като координатор по дейностите.**

В Scrum това разделение не е позволено. Програмистите, тестерите и дизайнерите са част от един dev team и всеки работи по развитие на продукта за който отговарят. Ако се реорганизират в отдели само програмисти, само тестери и само дизайнери те най-вероятно ще започнат да си преплитат проектите и това по-скоро може да доведе до нежелани негативни резултати в разработката на трите продукта.

* **Ситуация 11 – Development екипът споделя мнението си, че User Story съдържа прекалено оскъдна информация и иска повече детайли.**

Ще се обърна към Product Owner и ще му обърна внимание, че dev team изпитва затруднения с User Story, защото информацията в тях е прекалено оскъдна и е необходимо да се добавят повече детайли. Като Scrum мастър бих организирал извънредна среща между dev team и Product Owner, на която dev team да изясни от каква информация още се нуждаят.

* **Ситуация 12 – Product Owner-а е помолил един от членовете на екипа, да не докладва временно проблеми и дефекти по продукта, публично в системата ви за записване на дефекти, а да ги поправя сам.**

Product Owner няма право да поставя задачи на екипа. Когато са установени дефекти, то те трябва да бъдат включени и приоритизирани в Product backlog.