**Част 1**

В отговор на вашето запитване, бих искал да ви представя ролята на Scrum Master и ползите, които тя може да донесе на вашата организация. Но първо бих искал да ви запозная накратко с Agile и Scrum.

Agile се фокусира върху гъвкавостта, сътрудничеството и бързите реакции към промени. В сравнение с традиционните методологии, Agile позволява по-гъвкави и динамични процеси.

Scrum е една от най-популярните Agile рамки. В Scrum се работи на фиксирани периоди от време от 1 до 4 седмици наречени Sprint, по време на които се изгражда, тества и доставя инкремент на продукта.

В Scrum има три роли. Това са ролята на Product Owner, Scrum Master и Development Team. Ще ви представя на кратко всяка една от ролите:

* Product Owner. Той комуникира с клиентите за изясняване на нужните функционалности на разработвания продукт. Отговаря за определянето на приоритетите на елементите в Product backlog и се грижи за това dev team да доставят стойност на продукта с всеки Sprint.
* Scrum Master ролята ще ви я представя по-надолу в презентацията.
* Development Team. Съставен е от професионалисти, които са отговорни за изграждането на инкремента на продукта. Development Team вклчва програмисти, тестери, дизайнери.

През всеки един спринт има няколко срещи които имат ясна цел и са важна част от Scrum. Тези срещи са:

* Sprint Planning. На тази среща се определят и приоритизират целите за следващия спринт.
* Daily Scrum. Това са ежедневни кратки срещи на екипа в които споделят каква работа са свършили предходния ден, какво ще правят днес и какви евентуални препятствия са имали в работата си.
* Sprint Review. На тази среща се прави преглед на завършения инкремент. На тази среща може да присъствате и вие като заинтересована страна, докато другите срещи са за екипа.
* Sprint Retrospective. На тази среща се анализира напредъка на продукта, евентуални пречки, ограничения, както и подобренията на продукта които ще бъдат направени в следващия спринт.

В Scrum има два артефакта. Това са Product Backlog и Sprint Backlog. Product Backlog е списък със задачи и изисквания, които трябва да бъдат реализирани в продукта. Sprint Backlog включва избраните задачи, които трябва да бъдат изпълнени по време на текущия спринт.

На кратко ви представих важните елементи на Scrum. Сега бих искал да ви представя по-подробно какви са отговорностите и задълженията на Scrum Master в екипа.

Scrum master отговаря за това да обучава екипа в Scrum ценностите, помага на всеки член на екипа да разбере своята роля. Създава и насърчава атмосфера на откритост и сътрудничество. Отговаря за организиране и провеждане на споменатите по-горе срещи.

Scrum master идентифицира и премахва препятствия, които могат да възпрепятстват напредъка на екипа. Сътрудничи с други членове на организацията, за да осигури подкрепа и ресурси. Защитава екипа от външни намеси, които биха могли да влияят на работата им по време на Спринт. Предоставя защита на екипа от допълнителна работа по време на Спринт.

Scrum master следи метриките, които отразяват производителността и качеството на работата на екипа.

Scrum Мaster облекчава комуникацията между всички участници в проекта, включително Product Owner и екипа за разработка. Поддържа добри отношения със заинтересованите страни и други членове на организацията.

И не на последно място Scrum Master трябва постоянно да се обучава и да развива своите умения, за да остане информиран за последните тенденции и практики в областта на управлението на проекти и Agile.

**Част 2**

* **Ситуация 1 - Development екипът ви споделя идеята си, че искат да ви предложат за назначение за Product Owner и да поемете неговите функции, а назначеният в екипа ви Product Owner да отиде в друг екип и да нямат контакт с него.**

Явно в тази ситуация има някакъв проблем между dev team и Product Owner. Ситуацията трябва да бъде изяснена. Като Scrum Мaster трябва да заема ролята на медиатор между двете страни и да се опитам да разреша проблема. Замяната на Product Owner би коствала много особено в напреднал етап на разработка. Дори и да бъде заменен от Scrum Master на екипа, ще се отвори свободна позиция за нов Scrum Master, които трябва тепърва да навлиза в обстановката. Това би причинило стрес в екипа.

* **Ситуация 2 – След 2 дни имате среща за представяне на настоящия прогрес по продукта. Product Owner ролята ви и по-голямата част от Development екипа са отпуск още 5 дни.**

В тази ситуация Product Owner най-вероятно не е съобразил този факт. Един от вариантите е да отменя срещата, а прогреса на продукта да бъде представен на следващата Sprint Review среща. Друг вариант е някой от dev team да представи напредъка на продукта.

* **Ситуация 3 – Бизнес заинтересованите страни споделят мнението си, че продуктът не напредва според очакванията им.**

Причината за това може да се крие в това, че Product Owner не е определил важните за клиента функционалности и dev team е изгубил време в разработването на продукт които не носи очакваната бизнес стойност на заинтересованите страни.

* **Ситуация 4 – Забелязвате, че екипът прекарва все повече време в залата с игри и забавление в офиса ви.**

Може да има много причини за това. Може би екипа е бърнаутнал и се нуждае от развлечение. Може проекта вече да е доскучал на екипа и се чудят, какво друго да правят само и само да не работят по него. Може просто да ги мързи.

* **Ситуация 5 – Product Owner ролята във вашия екип, заминава в командировка за 2 месеца в един от центровете за поддръжка на клиента ви. Никой не е направил никакви планове, няма коментари. Клиентът не е споделил нищо повече, Development екипа не знае по какво ще работи и колегите ви са смутени за бъдещето на проекта.**

В този случай, е важно да се предприемат някои стъпки, за да се уреди ситуацията и да се гарантира продължаването на проекта. Ето някои предложения за действия:

Като Scrum Master ще организирам среща между dev team и другите заинтересовани страни. Ще обясня ситуацията и ще призова, към изясняване на приоритетите на заинтересованите страни, за времето в което ще отсъства Product Owner.

Мога да помоля ръководството за временен външен за проекта Product Owner, които да поеме ролята на основния Product Owner, за периода на неговото отсъствие. Ако това е член на екипа, работата по разработване на проекта ще бъде временно затруднено.

* **Ситуация 6 – Един от програмистите в екипа иска от дизайнера редовни корекции във визуалните концепции, които предлага.**

В тази ситуация е необходимо да се изясни, защо програмиста изисква от дизайнера постоянно корекции във визията на продукта. Причината може да е разминаване на реалния дизайн с този, който се изисква от клиента или просто програмиста не харесва дизайнера и проявява агресивно поведение към него, като го кара да извършва непрекъснати промени по визуалните концепции.

* **Ситуация 7 – QA специалистите от екипа ви, които тестват продукта, смятат да интегрират допълнителни технологии, инструменти и процедури за тестване. Според продукт оунъра това ще забави двойно работата и прогреса след спринтовете ще намалее.**

В тази ситуация трябва да се установи дали новите технологии, инструменти и процедури за тестване носят ли бизнес стойност за заинтересованите страни.

Да предположим, че клиента е банка и нещата, които изискват QA помагат за по-точна диагностика при Penetration Testing и Load Testing. Тогава времето за разработка би донесло по-ниска бизнес стойност от колкото риска от хакерски атаки и проникване в системата. Няма да е никак добре за клиента, ако за 1 мин се логнат 100 000 потребители и сайта на банката падне или с часове потребителите да не могат да се логват в сайта на банката.

* **Ситуация 8 – Дизайнерът и програмистът са решили самоинициативно да разменят част от работата си. Дизайнерът ще поеме част от лесни програмни задачи, а програмистът ще прави части от интерфейса.**

Това не е добра идея. Макар екипите да са cross function, ако екипа се състои от един програмист, един QA и един дизайнер, размяната на функции ще забави разработването на продукта. Може да доведе но множество неочаквани бъгове. QA ще се измъчи с тестването на продукта.

Ако все пак искат да придобият ключови познания и опит от друга сфера в която не са специалисти е необходимо първо тази идея да бъде обсъдена с екип и да се анализира, как това ще се отрази на проекта.

* **Ситуация 9 – QA специалистите искат да им назначите добри инструменти за тестване за следващите спринтове, тъй като вече ще започвате разработки по нови компоненти, които изискват друг вид тестове.**

Ще организирам среща с QA специалистите, за да обсъдим техните изисквания и предпочитания по отношение на инструментите за тестване. Ако се окажат наистина необходими нови инструменти за тестване ще съдействам за осигуряване на необходимите инструменти.

* **Ситуация 10 – Development екипа иска да замени основна програмна част на продукта ви. В момента използват платена Enterprise популярна среда. Лицензът се плаща от клиента ви, който не смята, че разходът е някакъв проблем.**

Ще организирам среща с dev team, за да разбера причината за замяната на основната програмна част. Ще изслушам техните аргументи и ще се опитам да извлека максимално полезна информация за предимствата на новата програмна част. Ще го обсъдя с Product Owner и след това ще бъде направена консултация с клиента относно ползите и новите възникнали разходи.

* **Ситуация 11 – Product Owner ролята иска дизайнерът да увеличи комуникацията си с екипът по тестване на продукта.**

Ще обсъдя с дизайнера, че ефективната комуникация с екипа е от ключово значение при разработката на продукта.

* **Ситуация 12 – Клиентът ви не е доволен от тестовете, и желае спешно да увеличите броят на QA специалистите във вашия екип, с допълнителни 6 човека, възможно най-скоро. Желае и още трима старши програмиста да се включат към екипа до края на седмицата. Бюджетът по проекта е съответно увеличен.**

Увеличаването на екипа с нови 9 човека противоречи на Scrum рамката. Екипа ще стана прекалено голям. Членовете на екипа, ще започнат да си пречат, да се изнервят и най-вероятно качеството ще падне.

По-добре е да се създаде паралелно още един екип от тези 9 специалисти, които също да работят по разработването на продукта. Така екипите ще станат 2. Всеки от екипите ще може да разработва и тества различни функционалности.

* **Ситуация 13 – Директорът ви желае да се преместите временно, за около месец, в друг екип. Обсъдил е преместването с Product Owner ролята ви, който ще поеме за един месец Scrum Master функцията, тъй като е споделил, че има време за това.**

Преместването в друг екип за около месец по-скоро би довело до повече проблеми. Един месец може да се окаже твърде малко време за да се настрои Scrum Master към новия проект. Освен това след завръщането му в проекта в който е бил също ще му трябва време за наваксване на изпуснатото. Ако няма някаква сериозна причина за преместването в друг екип, Scrum Master трябва да обсъди това с директора и да изясни възможните последствия от такова кратко преместване в друг екип.

Освен това не е добра идея Product Owner да изпълнява ролята на Scrum Master, защото ще се получи конфликт на интереси. Product Owner трябва да защитата интересите на клиента и същевременно трябва да защитата екипа от клиента и другите заинтересовани страни. Ако някой трябва да поеме временно ролята на Scrum master, по-добре да е някой друг от екипа.