

Методологии управления проектами. Введение в SCRUM

Артефакты SCRUM: Roles, Meetings, Sprints

Методологии управления проектами. Введение в SCRUM

Автор



Наталия Бурдина



После урока обязательно



Повторите этот урок в видео формате на
[ITVDN.com](http://itvdn.com)



Проверьте как Вы усвоили данный материал
на TestProvider.com

Тема

Артефакты SCRUM: Roles, Meetings, Sprints

Содержание



SCRUM – это ...



SCRUM Roles



SCRUM Sprints



SCRUM Meetings

SCRUM - это



Scrum — это фреймворк, предоставляющий спектр возможностей для продуктивной и творческой разработки продуктов с максимально возможной ценностью и решения нетривиальных задач в процессе работы.

Основными элементами фреймворка являются:

- Скрам-команды;
- Роли, с ними связанные;
- События;
- Артефакты;
- Правила.

SCRUM - это

Наивысшим приоритетом является **удовлетворение потребностей заказчика**, благодаря регулярной и ранней поставке ценного программного обеспечения.

Изменение требований приветствуется, даже на поздних стадиях разработки.

Работающий продукт следует выпускать как можно чаще, с периодичностью от пары недель до пары месяцев.



SCRUM - это

На протяжении всего проекта разработчики и представители бизнеса должны ежедневно работать вместе.

Работающий продукт — основной показатель прогресса.

Постоянное внимание к техническому совершенству и качеству проектирования повышает гибкость проекта.



SCRUM - это

Над проектом должны работать **мотивированные профессионалы**.


Непосредственное общение является наиболее практичным и эффективным способом обмена информацией и получением фидбека, как с клиентом, так и внутри команды.

Самые лучшие требования, архитектурные и технические решения рождаются у **самоорганизующихся команд**.

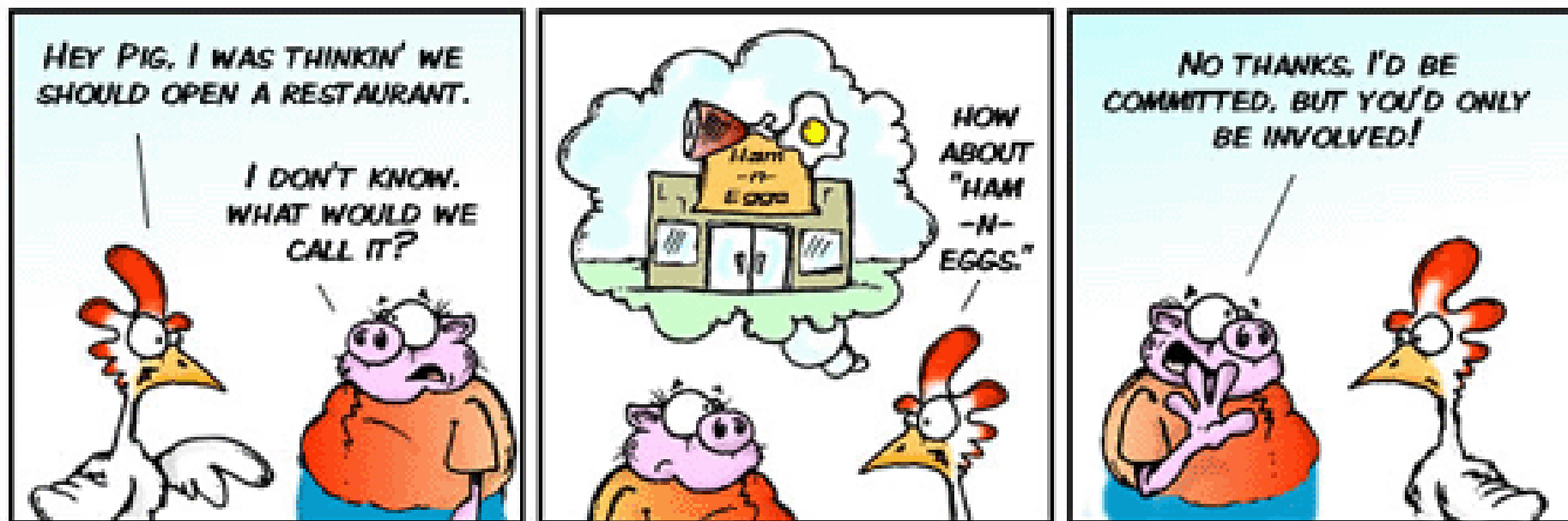
Команда должна систематически **анализировать возможные способы улучшения эффективности** и соответственно корректировать стиль своей работы.



SCRUM - это

The Google logo, featuring the word "Google" in its signature multi-colored font.The SIEMENS logo, consisting of the word "SIEMENS" in a bold, teal, sans-serif font.The Microsoft logo, featuring the four-pane Windows icon in red, green, blue, and yellow, followed by the word "Microsoft" in a grey sans-serif font.The BBC logo, consisting of the letters "B", "B", and "C" each inside a black square.The salesforce.com logo, featuring the word "salesforce.com" in a grey, lowercase, sans-serif font, enclosed within a thin grey rectangular border.The PHILIPS logo, consisting of the word "PHILIPS" in a bold, blue, sans-serif font.The Electronic Arts logo, featuring a stylized blue "EA" monogram above the words "ELECTRONIC ARTS" in a smaller, grey, sans-serif font.The YAHOO! logo, consisting of the word "YAHOO!" in a bold, red, sans-serif font.

SCRUM роли



By Clark & Vizdos

© 2006 implementingscrum.com

Основные Роли:

- Product Owner;
- SCRUM мастер;
- Команда разработки (3 – 9 чел.).

Второстепенные Роли:

- Пользователи;
- Заинтересованные лица;
- Менеджеры;
- Консультирующие эксперты в доменной области.

SCRUM роли



Product Owner:

- Формулирует требования (Product Vision);
- Приоритезирует и декомпозирует требования;
- Корректирует приоритеты на каждом спринте;
- Несет персональную ответственность за ценность требований для рынка/пользователей;
- Отвечает за взаимодействие с рынком;
- Принимает результаты спринтов;
- Только один человек.

Умения:

- Иметь личную вовлеченность в проект и его результаты;
- Хорошо владеть навыком написания требований.

Product Owner — это представитель подразделения, которое владеет разрабатываемым продуктом.

SCRUM роли



SCRUM мастер:

- Следит за корректным применением принципов Agile и процессов (ритуалов) Scrum;
 - Организует работу команды и обеспечивает её всем необходимым;
 - Обеспечивает тесное сотрудничество всех ролей и функций;
 - Защищает команду, несёт ответственность за её эффективность.
-
- Скрам мастер не назначает людей на задачи — это делает сама команда;
 - Мастер не заставляет людей делать работу — это ответственность команды;
 - Мастер не указывает Product Owner какие требования он должен написать - это работа владельца продукта.

Лучшим синонимом роли Scrum Master будет «**фасилитатор**».

Скрам Мастер организует работу команды проекта, но не вмешивается в её работу.

SCRUM роли



SCRUM команда:

- Кросс-функциональная;
- Взаимозаменяемая;
- Самоорганизующаяся;
- С фиксированным составом (в ходе спринта);
- 3-9 человек.

Команда отвечает за разработку продукта итерациями (спринтами).

Команда определяет самостоятельно:

- Продолжительность спринта;
- Емкость (capacity) команды;
- Размер её фокус фактора (коэффициент сложности);
- Трудоемкость требований, которые будут реализованы в спринте;
- Очередность выполнения задач и много другое.

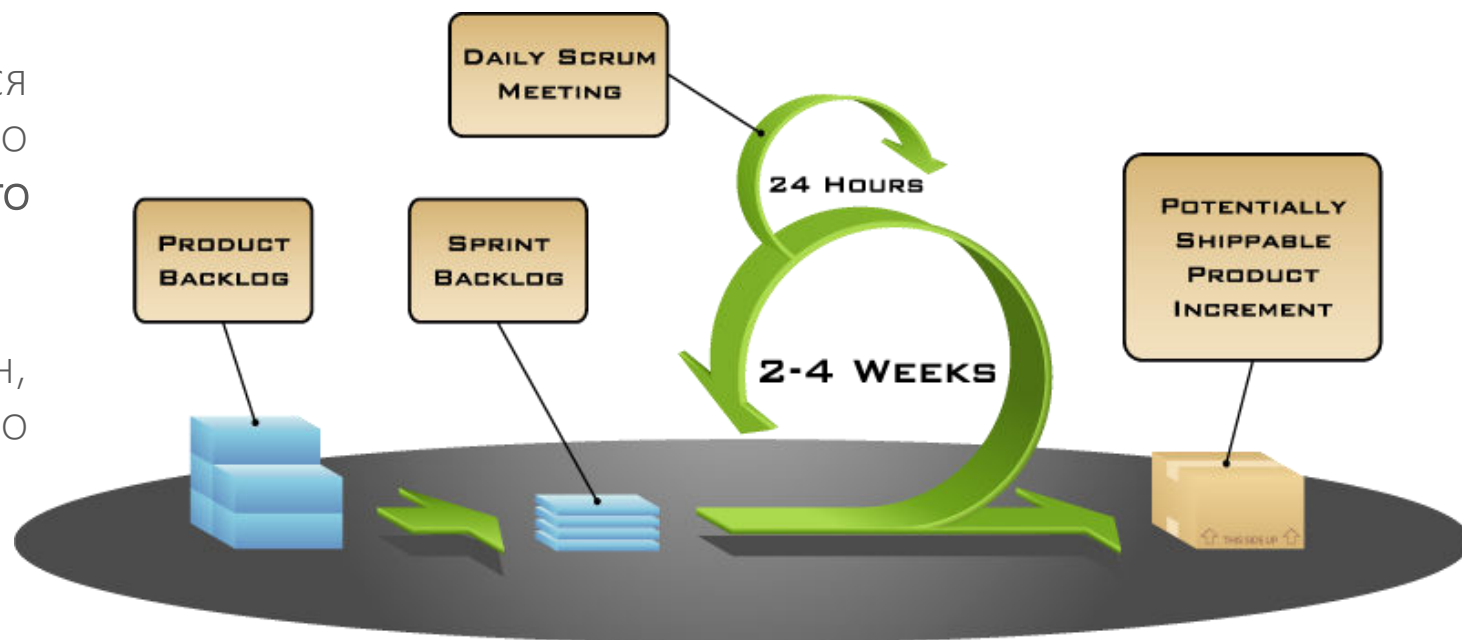
SCRUM Sprints

Спринт - это «ограниченное во времени» усилие, то есть оно ограничено определенной продолжительностью.

Продолжительность устанавливается заранее для каждого спринта и обычно составляет от одной недели до одного месяца.

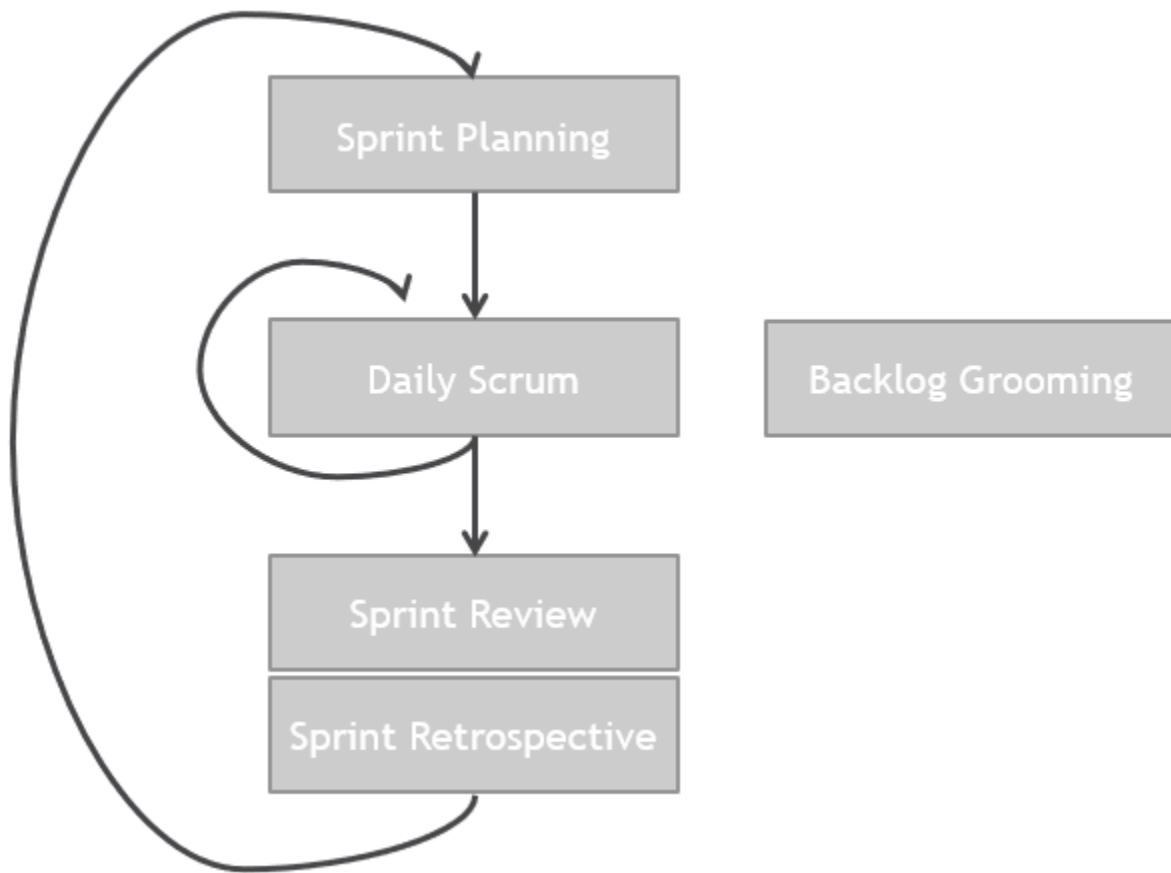
Продукт разработан, закодирован, протестирован и задокументирован во время спринта.

Без изменений во время спринта.



COPYRIGHT © 2005, MOUNTAIN GOAT SOFTWARE

SCRUM События

[illegible]

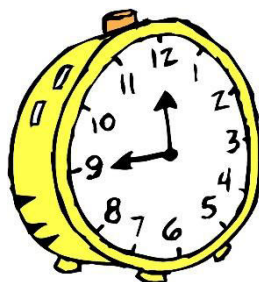
SCRUM События: Daily meetings

Продолжительность (≈ 15 мин)

Проходит в одном и том же месте



Проходит в одинаковое время



Фасилитируется SCRUM мастером



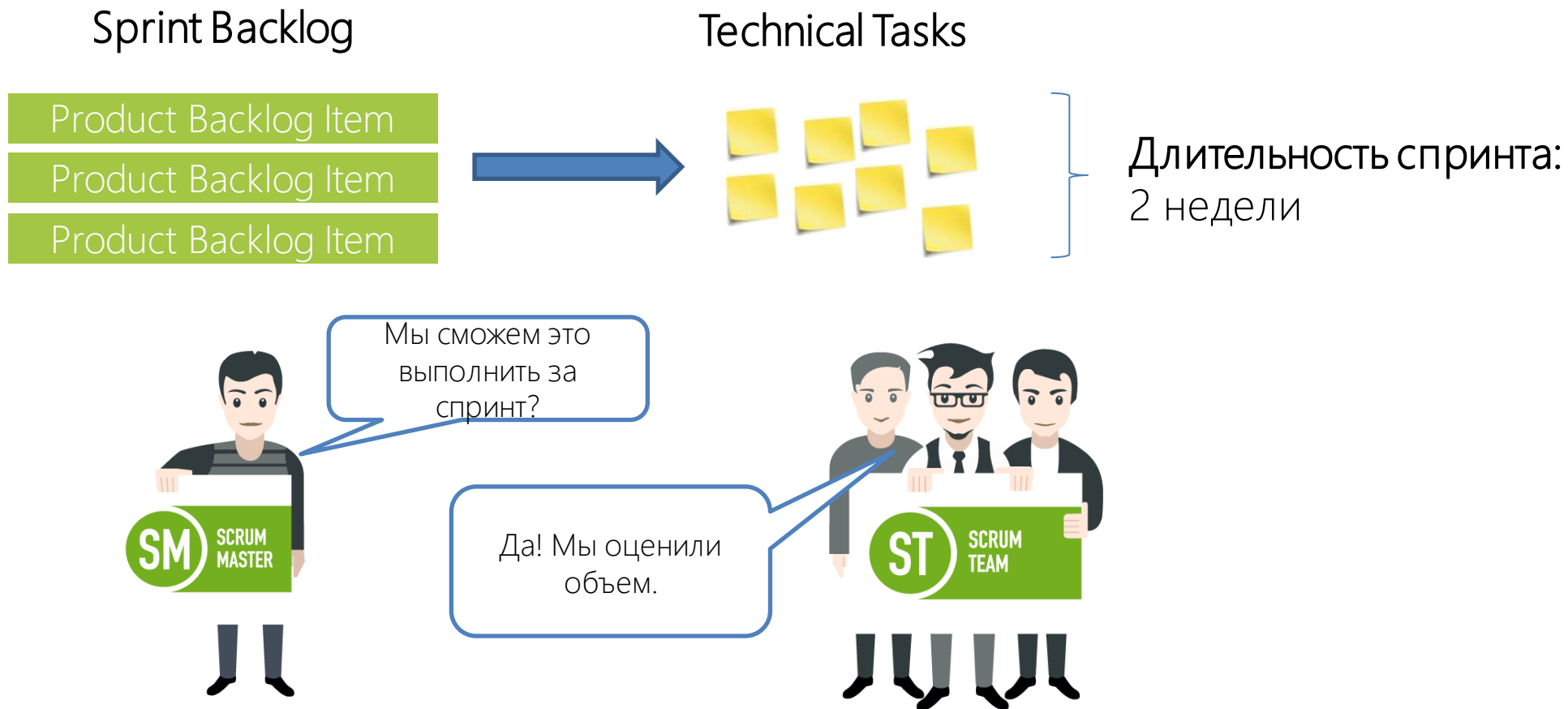
Присутствие всей команды обязательно



ВОПРОС каждому участнику команды:

- Что я сделал вчера?
- Что я буду делать сегодня?
- Что у меня на пути (какие-либо проблемы или проблемы)?

SCRUM События: Sprint планирование

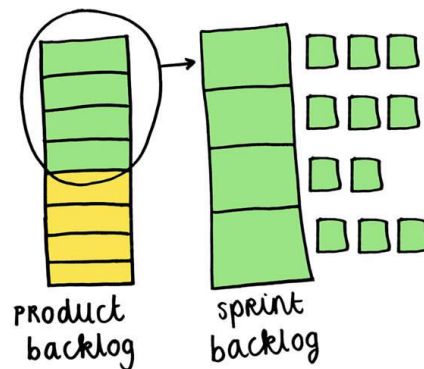


SCRUM События: Sprint планирование

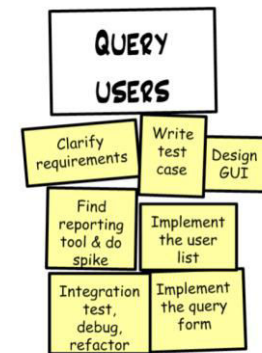
Определить ЦЕЛЬ спринта



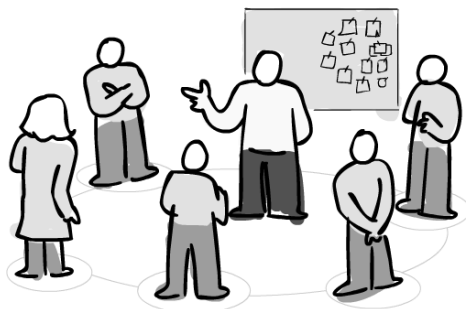
Выбрать скоуп User Stories для Sprint Backlog



Валидировать User Stories/Проверить требования на критерии приемки/разбить Stories на Tech Tasks



Сформировать список участников команды и определить их вовлеченность



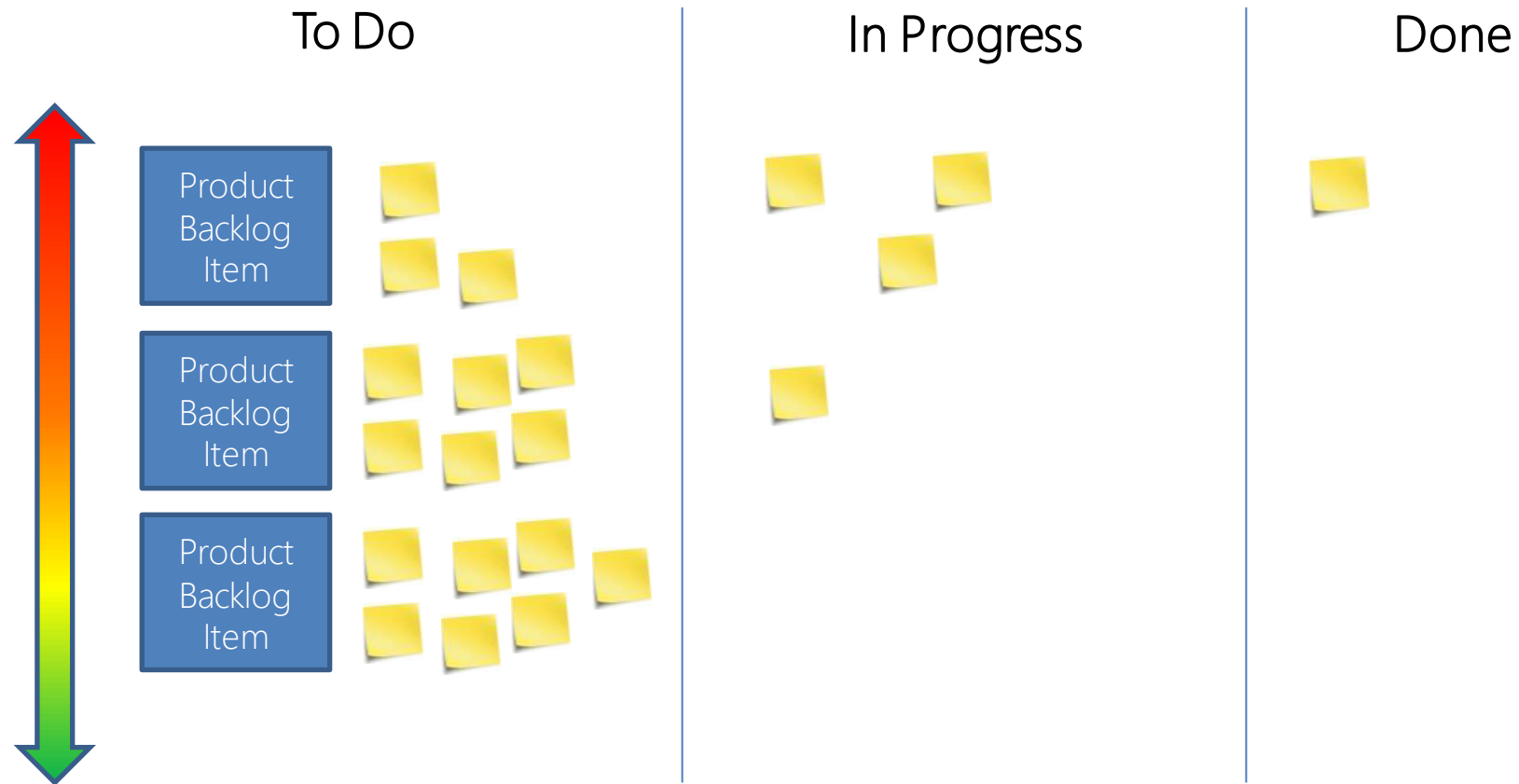
Выбрать дату для DEMO (презентации готовой функциональности продукта)



Спланировать время и место проведения Scrum Daily meetings

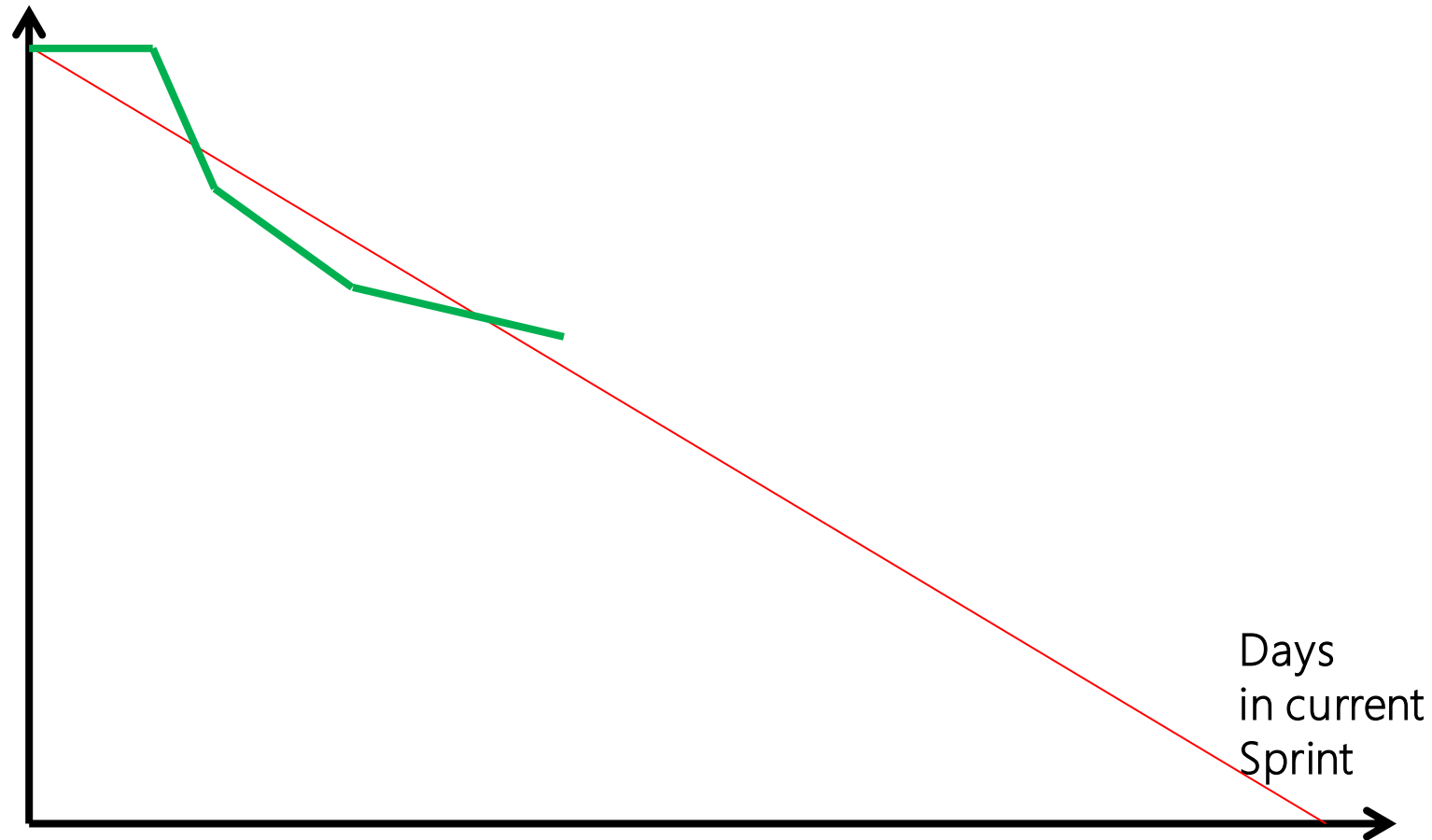


SCRUM доска



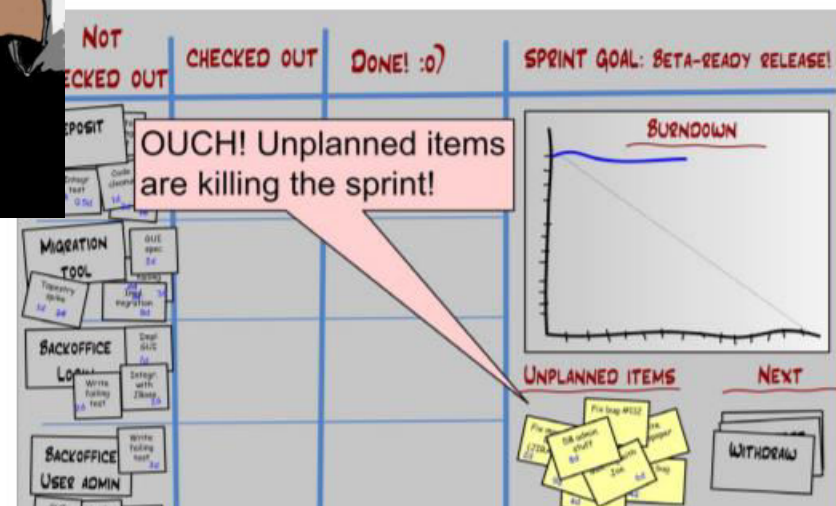
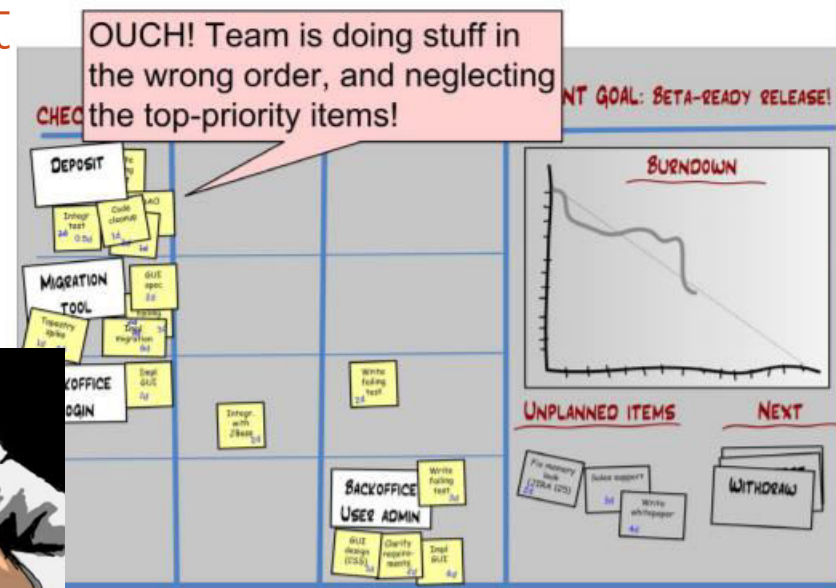
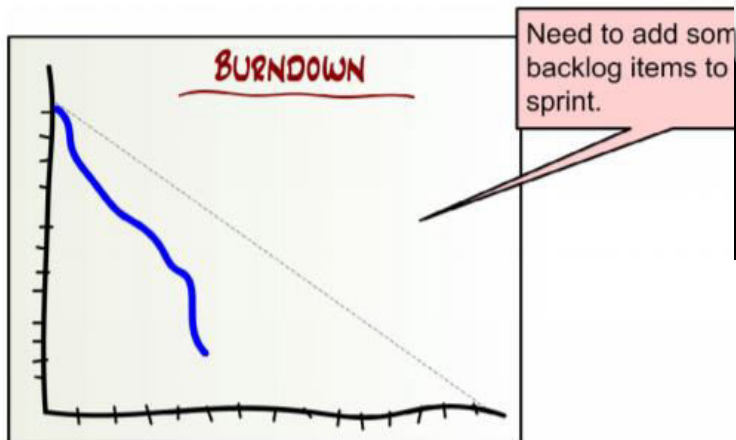
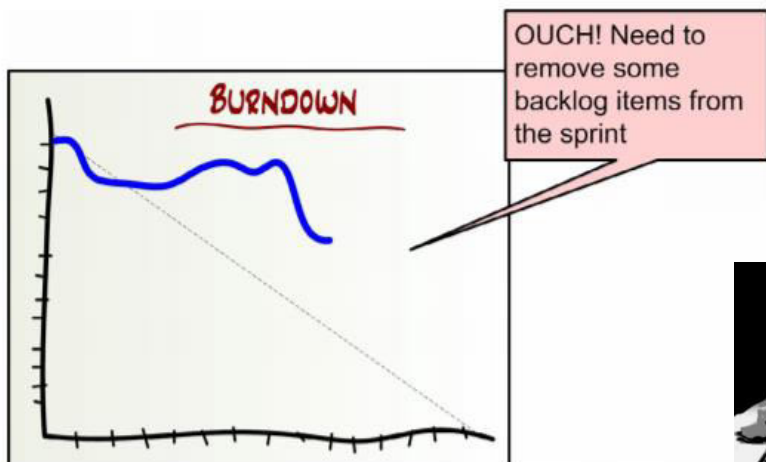
SCRUM Burndown chart

Estimated Hours, Total



Методологии управления проектами. Введение в SCRUM

SCRUM Burndown chart



SCRUM Sprint Review - DEMO



DEMO:

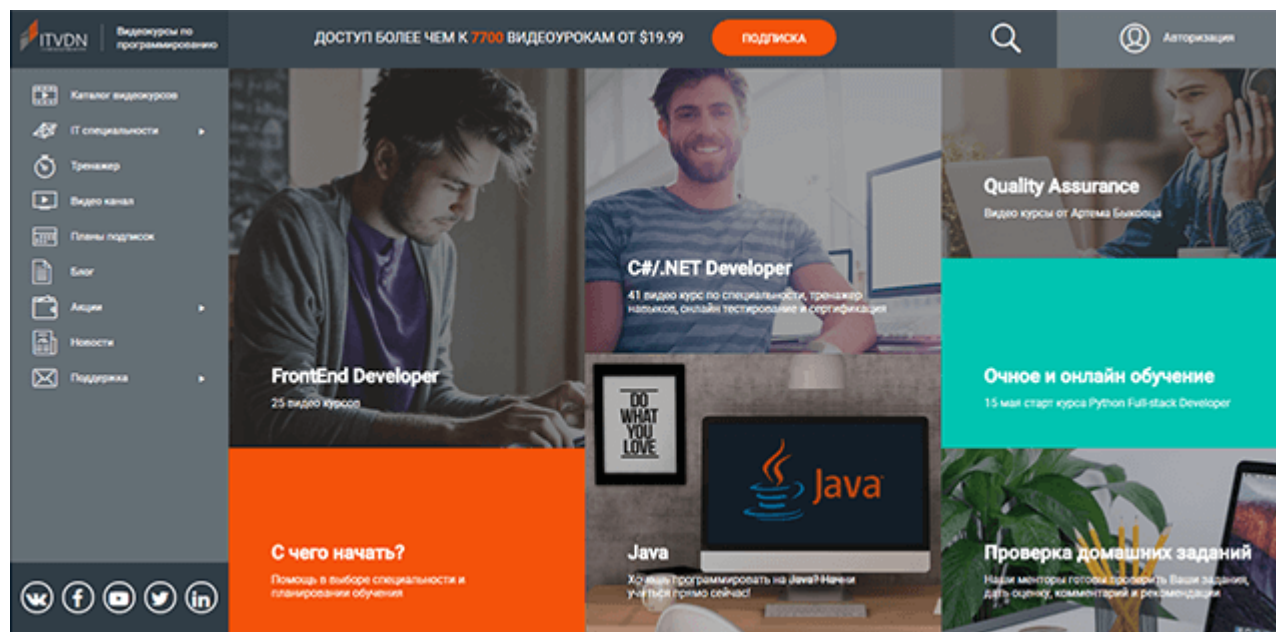
- Описывайте **продукт**;
- Представьте **цель спринта**;
- Сосредоточьтесь на демонстрации **реального рабочего приложения**;
- Держите фокус DEMO на бизнес-ориентированном уровне (**какую пользу продукт принесет конечному пользователю**);
- Оставьте технические детали;
- Сосредоточьтесь на том, **«что мы сделали»**, а не «как мы это сделали»;
- Если возможно, позвольте аудитории **протестировать продукт**;
- Не демонстрируйте мелких исправлений ошибок и тривиальных функций.

SCRUM Sprint Retrospective



Смотрите наши уроки в видео формате

ITVDN.com



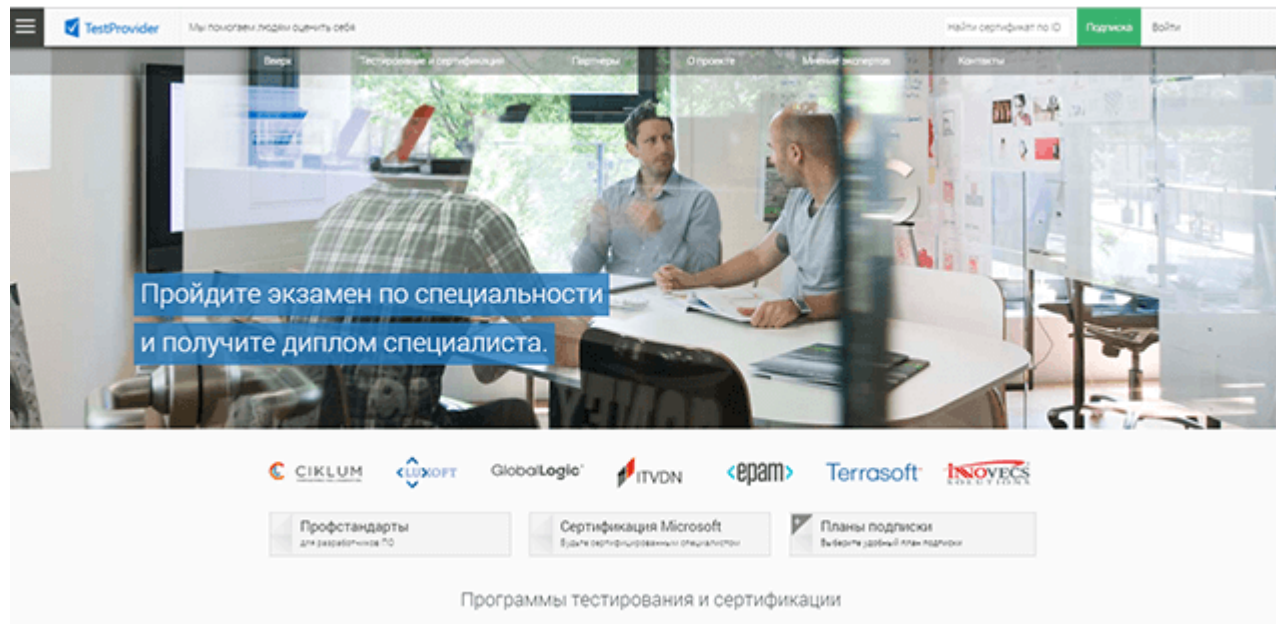
Посмотрите этот урок в видео формате на образовательном портале ITVDN.com для закрепления пройденного материала.

Курсы записаны сертифицированными тренерами, которые работают в учебном центре CyberBionic Systematics и другими высококвалифицированными разработчиками.



Проверка знаний

TestProvider.com



TestProvider – это online сервис проверки знаний по информационным технологиям. С его помощью Вы можете оценить Ваш уровень и выявить слабые места. Он будет полезен как в процессе изучения технологии, так и для общей оценки знаний IT специалиста.

После каждого урока проходите тестирование для проверки знаний на [TestProvider.com](https://testprovider.com)

Успешное прохождение финального тестирования позволит Вам получить соответствующий Сертификат.



Q&A

Информационный видеосервис для разработчиков программного обеспечения

