

Артефакты SCRUM: Product Backlog, Prioritization, Planning, Estimation

№ урока: 4 **Курс:** Методологии управления проектами. Вступление в SCRUM

Средства обучения: Материалы уроков, доп. источники изучения

Обзор, цель и назначение урока

Рассмотреть детальнее гибкую методологию управления проектами - SCRUM. Разобрать особенности работы с требованиями, их декомпозиции и приоритезации. Рассмотреть процесс планирования и оценивания.

Изучив материал данного занятия, учащийся сможет

- Оперировать понятием SCRUM;
- Узнает в чем особенности оформления требований в SCRUM;
- Познакомиться с понятием User Stories, Use Cases;
- Более детально рассмотрит процесс аджаил планирования и оценивания;
- Познакомиться с понятием Story Points.

Содержание урока

1. Product Backlog
2. Requirements Prioritization
3. Planning and Estimation

Резюме

- **Требования** – это задокументированный набор фичей (функциональности) необходимой для удовлетворения потребностей конечного пользователя, и будет реализована в виде диджитал продукта (приложения, системы).
- В **SCRUM Требования** разделяют на следующие виды: business, user (stakeholder), functional (solution), non-functional (quality of service), technical and implementation (transition).
- **Use case** – сценарии использования (могут быть представлены в виде диаграммы или описаны текстом – UML, BPMN). Сценарии использования рассматривают систему как «черный ящик», и взаимодействия с системой, включая системные ответы, описываются с точки зрения внешнего наблюдателя.
- **Product Vision** – это эскиз будущего продукта. Видение продукта может быть документом, презентацией или простой таблицей, которая отвечает на важные вопросы о функциональности продукта, пользователей, их потребностях и ценности, которую продукт приносит им.
- Видение может включать макеты, эскизы для демонстрации функциональности, что угодно. Или видение продукта может быть даже работающим прототипом. Все, что создаст краткое описание, чтобы передать суть будущего продукта: потенциальным конечным пользователям, для получения обратной связи от них на раннем этапе, понимания того, что им действительно нужно, и улучшения видения продукта; инвесторам, для объяснения, почему этот продукт будет на рынке; команде разработчиков, для создания общей цели, которая обеспечивает направление.
- После того, как сформирован **Product Vision**, необходимо декомпонировать продукт на функциональные части, которые можно будет брать в работу. Первый уровень – это **Темы**, обширное описание функциональности продукта, которое объединяет в себе несколько составляющих. На примере интернет магазина – темой может быть – Реализация онлайн покупок на сайте. Следующий уровень - **Epics** - это большая часть функциональности, которая не содержит всех деталей и будет разбита на более мелкие части. Примером – Функционал Корзины в интернет магазине. Пользовательские истории или **User Stories** - это маленький элемент функциональности. Примером истории может быть, например, - добавить возможность очищать корзину.

- Принцип приоритезации требований – **MoSCoW**.
- Относительные единицы измерения в эстимации - **Story Points**;
- **Стори поинтами** измеряют усилия, которые нужны, чтобы выполнить элемент Бэклога Продукта или любой другой отрезок работы. Пользуясь стори поинтами, мы присваиваем каждому элементу (работы) некое количественное значение. Сами по себе эти количественные оценки не важны. Важно то, как оценки разных элементов соотносятся друг с другом. История, которой присвоено значение 2, должна быть вдвое больше истории со значением 1 и соответствовать двум третям истории со значением 3.
- Что включают в **стори поинт**? Поскольку стори поинты выражают усилия для выполнения истории, команда должна оценить все, что повлияет на эти усилия. Это может быть: Объем работы для выполнения; Сложность работы; Риски или неопределенность при выполнении работы; Измеряя работу стори поинтами, обязательно оцените каждый из этих факторов.
- **Planning Poker** - это командный подход планирования и эстимации требований.

Закрепление материала

- Опишите требования в SCRUM? В чем особенности их документирования?
- Опишите декомпозицию требований в скрам? Что такое темы, эпики, пользовательские истории?
- Что входит в понятие Use Cases, User Stories?
- Расскажите о принципе написания требований – INVEST?
- Составьте 10 пользовательских историй на примере интернет магазина?
- Как проходит приоритезация требований в SCRUM? Расскажите о технике MoSCoW?
- Как проходит планирование в SCRUM? Какие периоды можно планировать и в чем особенности (релиз, итерация, день)?
- Что такое эстимация в SCRUM?
- Расскажите о технике эстимации в Story Points?
- Как проходит игра Poker Planning?

Дополнительное задание

Задание

Повторить изложенный на лекции материал, изучить ссылки с дополнительными источниками.

Самостоятельная деятельность учащегося

Задание 1

Выучите основные понятия, рассмотренные на уроке.

Задание 2

Изучите дополнительные источники к уроку для достижения большего спектра понимания темы.

Рекомендуемые ресурсы

1. <http://www.accelright.com/agile-scrum/what-is-a-proxy-product-owner/>
2. What is a requirement? - <http://www.requirementsmanagementschool.com/w1/>
3. Requirements - <http://www.slideshare.net/guest24d72f/8-characteristics-of-good-user-requirements-presentation>
4. Types of requirements: functional, non-functional - <http://reqtest.com/requirements-blog/functional-vs-non-functional-requirements/>
5. Types of requirements: business, technical - <http://www.startupto.com/processes/business-vs-technical-requirements>
6. http://www.requirementsmanagementschool.com/w1/Types_of_Requirements_Documents
7. User Stories - <http://www.agilemodeling.com/artifacts/userStory.htm>
8. Story Points - <https://brainrain.com.ua/story-points/>