

Артефакты SCRUM: Roles, Meetings, Sprints

№ урока: 3 **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 артефактов SCRUM фреймверка, а именно Роли, События и Спринты.

Изучив материал данного занятия, учащийся сможет

- Оперировать понятием SCRUM;
- Узнает в чем особенности артефактов гибкой методологии;
- Более детально рассмотрит SCRUM Roles, Meetings, Sprints.

Содержание урока

1. SCRUM – это ...
2. SCRUM Роли
3. SCRUM События
4. SCRUM Sprints

Резюме

- Scrum – это фреймворк, предоставляющий спектр возможностей для продуктивной творческой разработки продуктов с максимально возможной ценностью и решения нетривиальных задач в процессе работы.
- Термин «**Scrum**» происходит от статьи 1986 года, опубликованной в Harvard Business Review, в которой авторы Хиротакэ Такеучи и Икудзиро Нонака провели аналогию, сравнивая высокопроизводительные кросс-функциональные команды с формированием схваток, используемым командами регби.
- 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.
- 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.
- **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.
- **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.
- **SCRUM команда:** Кросс-функциональная; Взаимозаменяемая; Самоорганизующаяся; С фиксированным составом (в ходе спринта); 3-9 человек.

- **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.

Закрепление материала

- Что входит в понятие SCRUM?
- Почему SCRUM методологию сравнивают с подходом, как в «регби»?
- Приведите пример основных и второстепенных ролей в SCRUM подходе?
- Чем занимается Product Owner?
- Чем занимается SCRUM мастер?
- Охарактеризуйте SCRUM команду?
- Какие события (meetings) есть в SCRUM методологии?
- В чем основные особенности итераций в SCRUM фреймверке (Sprints)?

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. Agile vs Scrum vs Waterfall vs Kanban: <https://www.smartsheet.com/agile-vs-scrum-vs-waterfall-vs-kanban>
2. Kanban и Scrum: выжимаем максимум
3. SCRUM - <http://www.pmooffice.by/blog/agile/agile-approach.html> (общее описание)
4. <http://www.scrumguides.org/> (мануал по скраму)
5. <https://www.youtube.com/watch?v=BHhr1aMgKPk> (Аджаил и скрам)
6. SCRUM - <https://www.scrumalliance.org/learn-about-scrum>
7. Agile Practices - <http://noop.nl/2009/04/the-big-list-of-agile-practices.html>
8. Scrum at one page http://sorin-mustaca.com/wp-content/uploads/2011/03/Scrum_on_1_page1.pdf