

Методологии управления проектами. Введение в SCRUM

Артефакты SCRUM: Product Backlog, Prioritization,
Planning, Estimation

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](http://testprovider.com)

Тема

Артефакты SCRUM: Product Backlog, Prioritization, Planning, Estimation

Содержание



Product Backlog



Requirements Prioritization



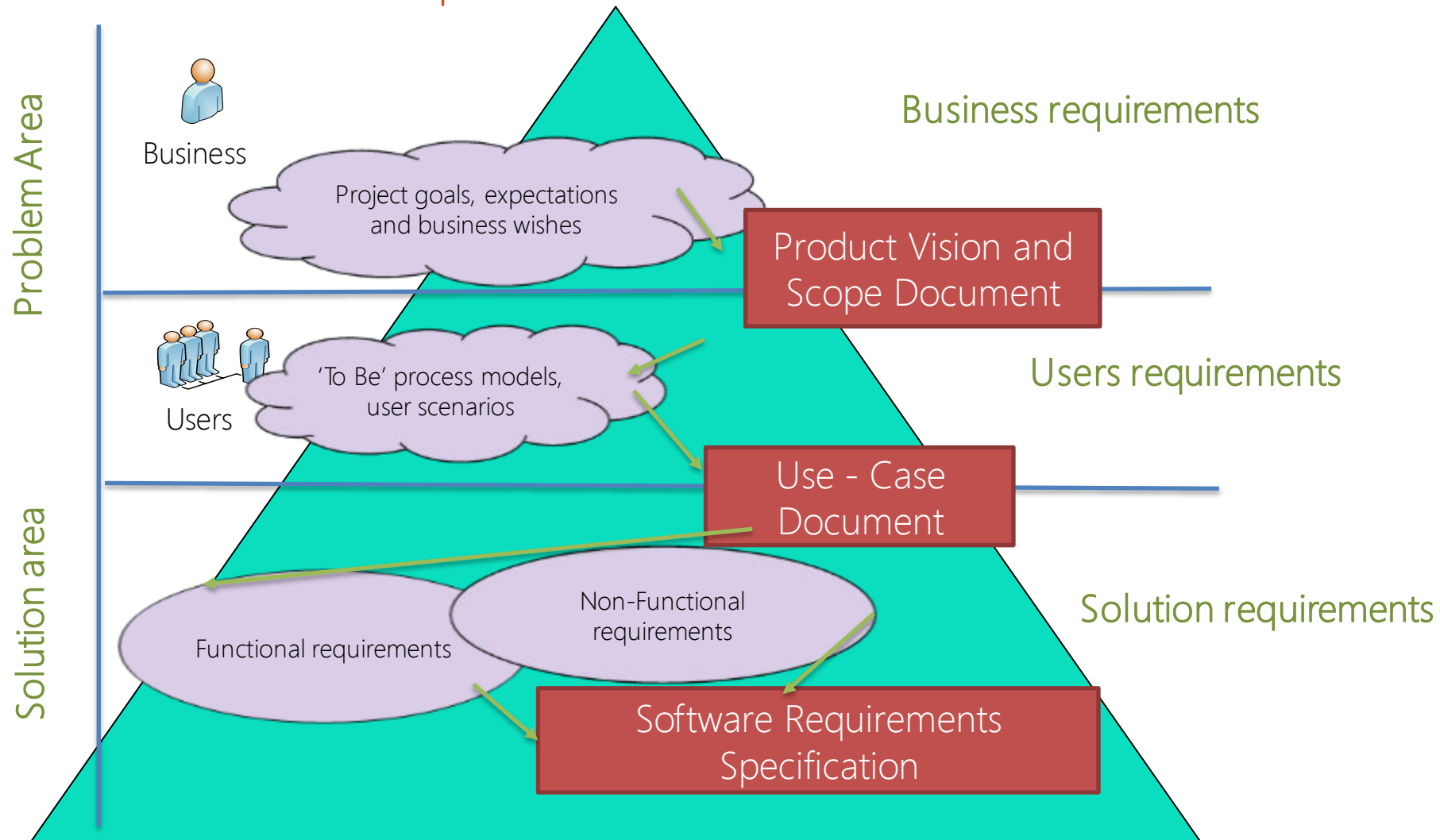
Planning and Estimation

Работа с требованиями в SCRUM

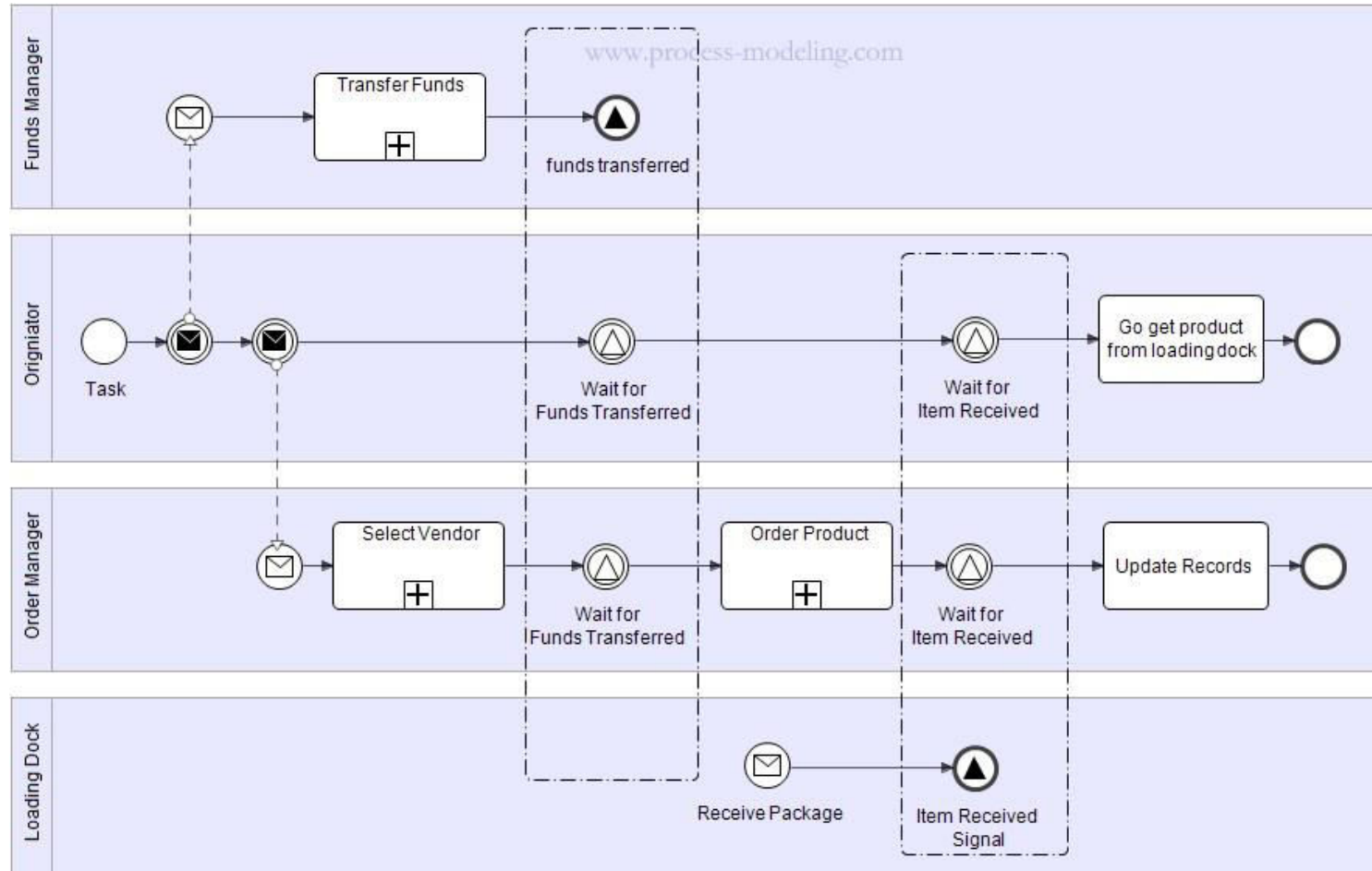
Table of Contents

1 Introduction.....	4
1.1 Purpose.....	4
1.2 Document Conventions.....	4
1.3 Project Scope.....	4
1.4 References.....	4
2 System Description.....	4
3 Functional Requirements.....	4
3.1 System Features.....	4
3.1.1 System Feature 1.....	5
3.1.2 System Feature 2.....	5
3.2 Use Cases.....	5
3.2.1 Use Case Diagrams.....	5
3.2.2 Use Case 1.....	5
3.2.3 Use Case 2.....	5
3.3 Entity Relationship Diagrams.....	5
3.4 Data Dictionary.....	6
3.4.1 Entity 1.....	6
3.4.2 Entity 2.....	6
4 External Interface Requirements.....	6
5 Technical Requirements (Non functional).....	6
5.1 Performance.....	6
5.2 Scalability.....	6
5.3 Security.....	6
5.4 Maintainability.....	6
5.5 Usability.....	6
5.6 Multi lingual Support.....	6
5.7 Auditing and Logging.....	6
5.8 Availability.....	6
6 Open Issues.....	7

Работа с требованиями в SCRUM



Требования в SCRUM – Use Cases



Работа с требованиями в SCRUM



"Yes, I'm a real Genie... but you're asking me to understand your client's requirements and even I can't do that!"

Product Owner:

- владеет пониманием доменной области и деятельности бизнеса;
- ориентирует разработку продукта согласно бизнес целям и потребностям конечных пользователей;
- приоритезирует требования в зависимости от развития рынка и бизнеса;
- принимает решение относительно изменений в требованиях.






Business Analyst:

- Proxy Product Owner;
- говорит не только на «языке бизнеса», но и на «языке команды»;
- детализирует и декомпозирует функциональные требования;
- формирует User Stories;
- презентует скоуп требований для команды на Grooming встречах.






Требования в SCRUM – Product Vision



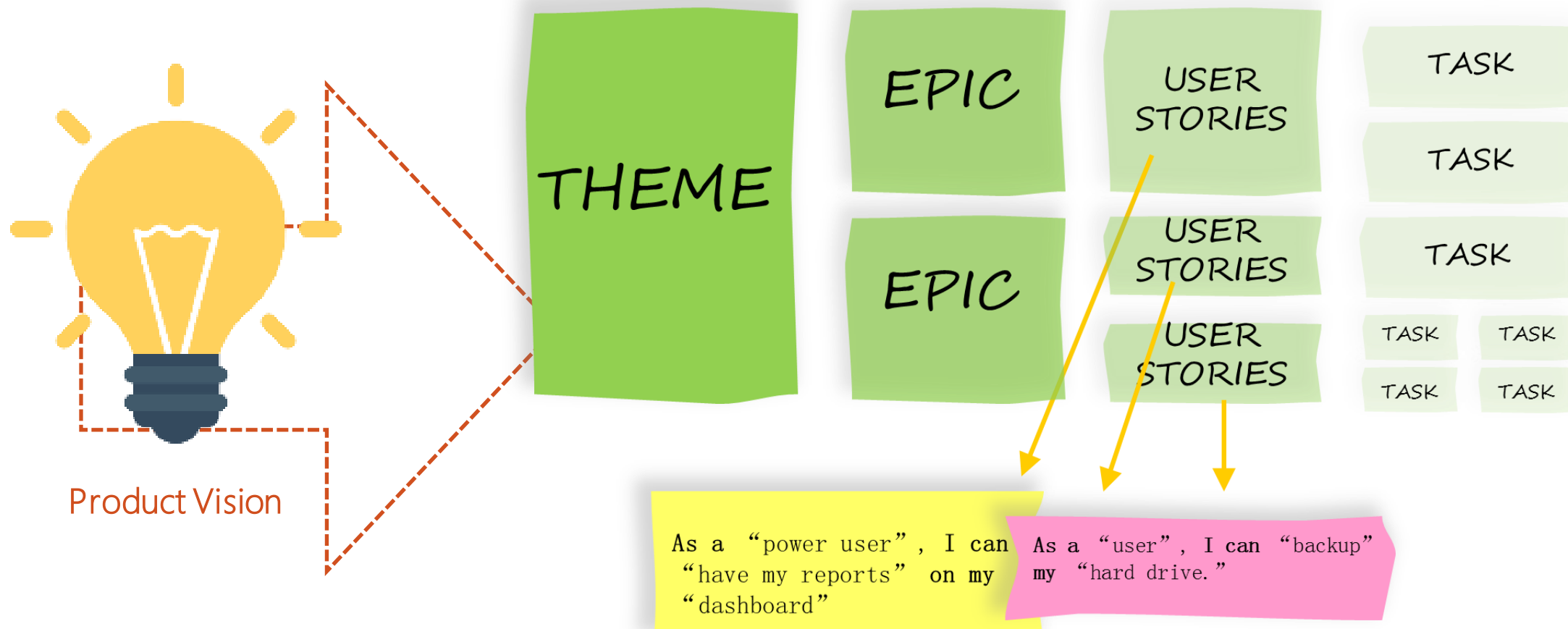
Product Owner

Vision Statement 		Phrase or sentence to summarise the vision	
Target group 	Needs 	Product 	Value 
Which market segment does the product address? Who are its target customers and users?	Which needs does the product fulfil and how does it create value for its customers and users? Which emotions does it evoke?	What are the three to five top features that are crucial for the success of the product? What will the product roughly look like? What are its unique selling points?	How is the product going to benefit the company? For instance, what are its revenue sources? What is the cost structure? Which sales channels will be used? Will it save cost?

Требования в SCRUM – Product Vision

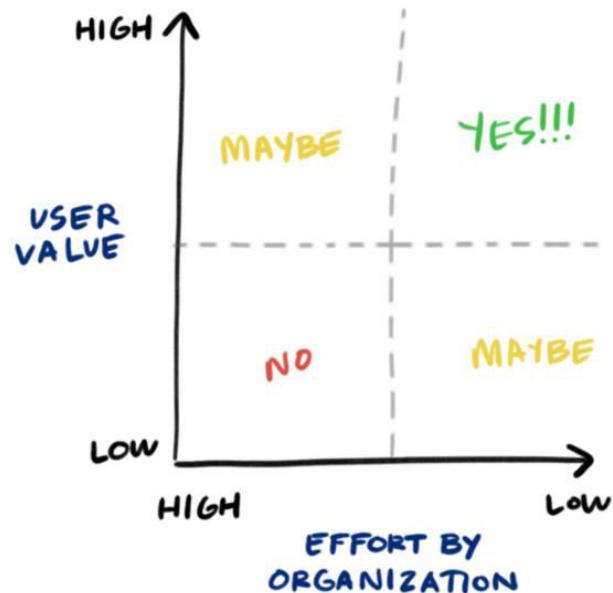
Vision Statement  Phrase or sentence to summarise the vision			
Target group  Which market segment does the product address? Who are its target customers and users?	Needs  Which needs does the product fulfil and how does it create value for its customers and users? Which emotions does it evoke?	Product  What are the three to five top features that are crucial for the success of the product? What will the product roughly look like? What are its unique selling points?	Value  How is the product going to benefit the company? For instance, what are its revenue sources? What is the cost structure? Which sales channels will be used? Will it save cost?

Требования в SCRUM – декомпозиция требований



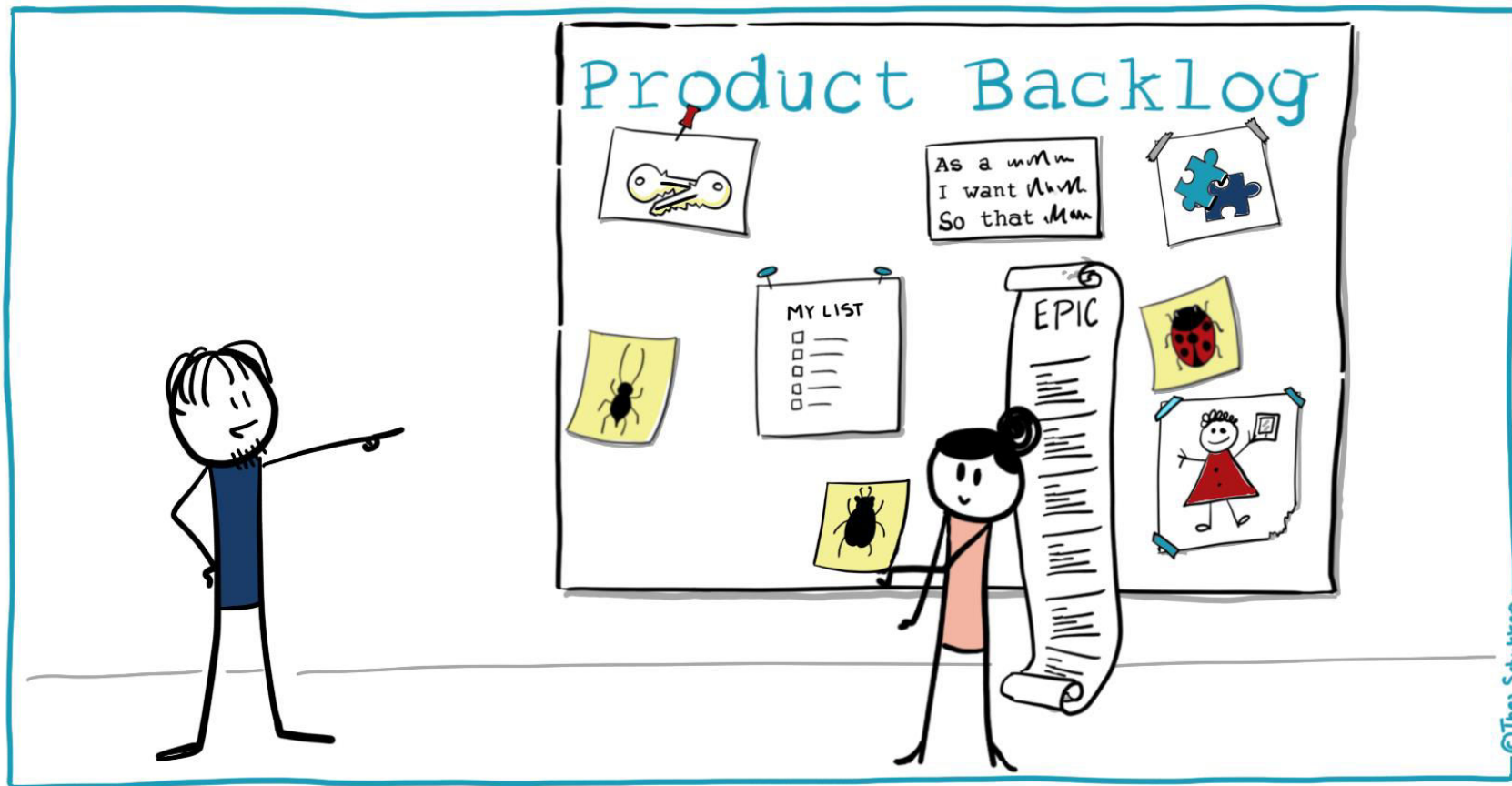
Методологии управления проектами. Введение в SCRUM

Требования в SCRUM – приоритезация требований (принцип MoSCoW)



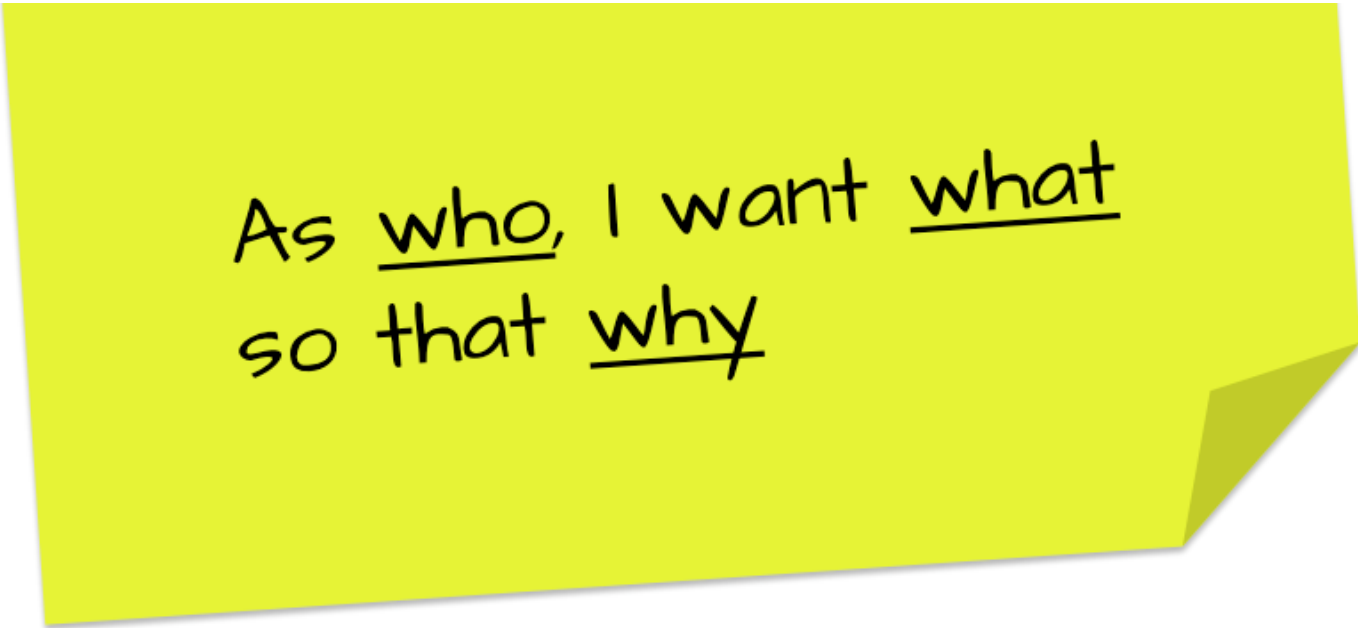
	Описание
M (Must Have)	Требования с наибольшим приоритетом, без которых релиз продукта невозможен;
S (Should have if possible)	Высокоприоритетные требования, которые критичны для функционала, но не для текущего релиза;
C (Could have if possible)	Требования, которые желательно включить, но которые не влияют на успех релиза;
W (Won't have this time but would like in the future)	Требования, которые не являются необходимыми для жизнеспособности продукта и не имеют прямой зависимости с успехом продукта на рынке, но которые хорошо было бы включить в последующие релизы, «бантики»ю.

Требования в SCRUM – User Story



User Story -
это описание маленького
кусочка функциональности,
который несет в себе
ценность для конечного
пользователя продуктом.

Требования в SCRUM – User Story



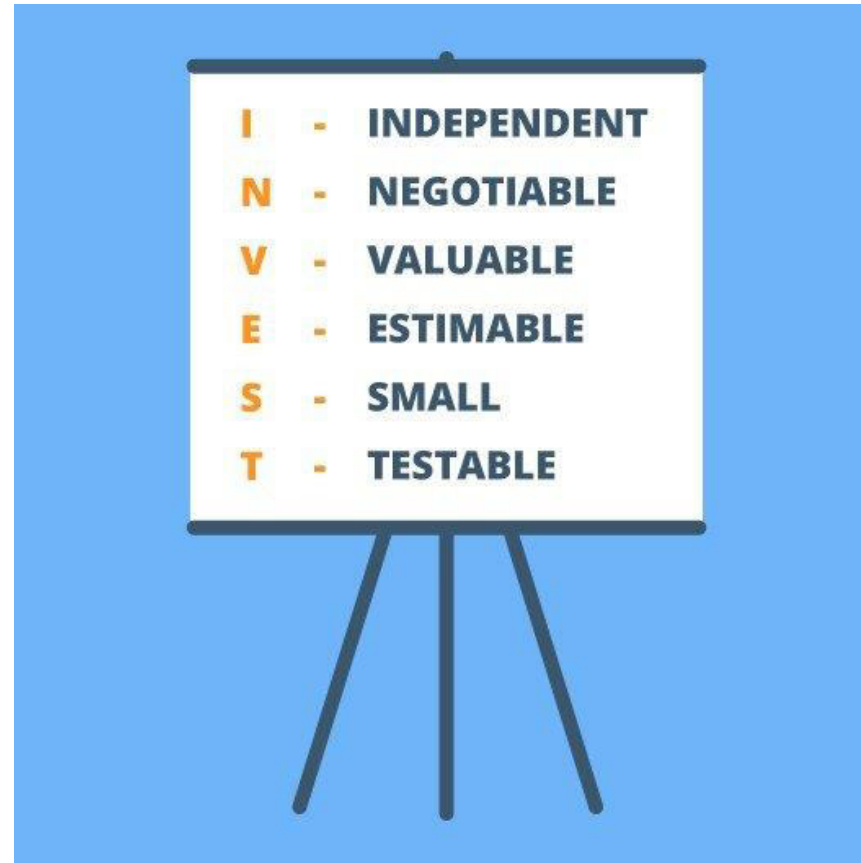
As who, I want what
so that why

Как «Пользовательская Роль»: ...

Я хочу «Активность»: ...

Чтобы «Бизнес ценность»: ...

Требования в SCRUM – User Story - INVEST



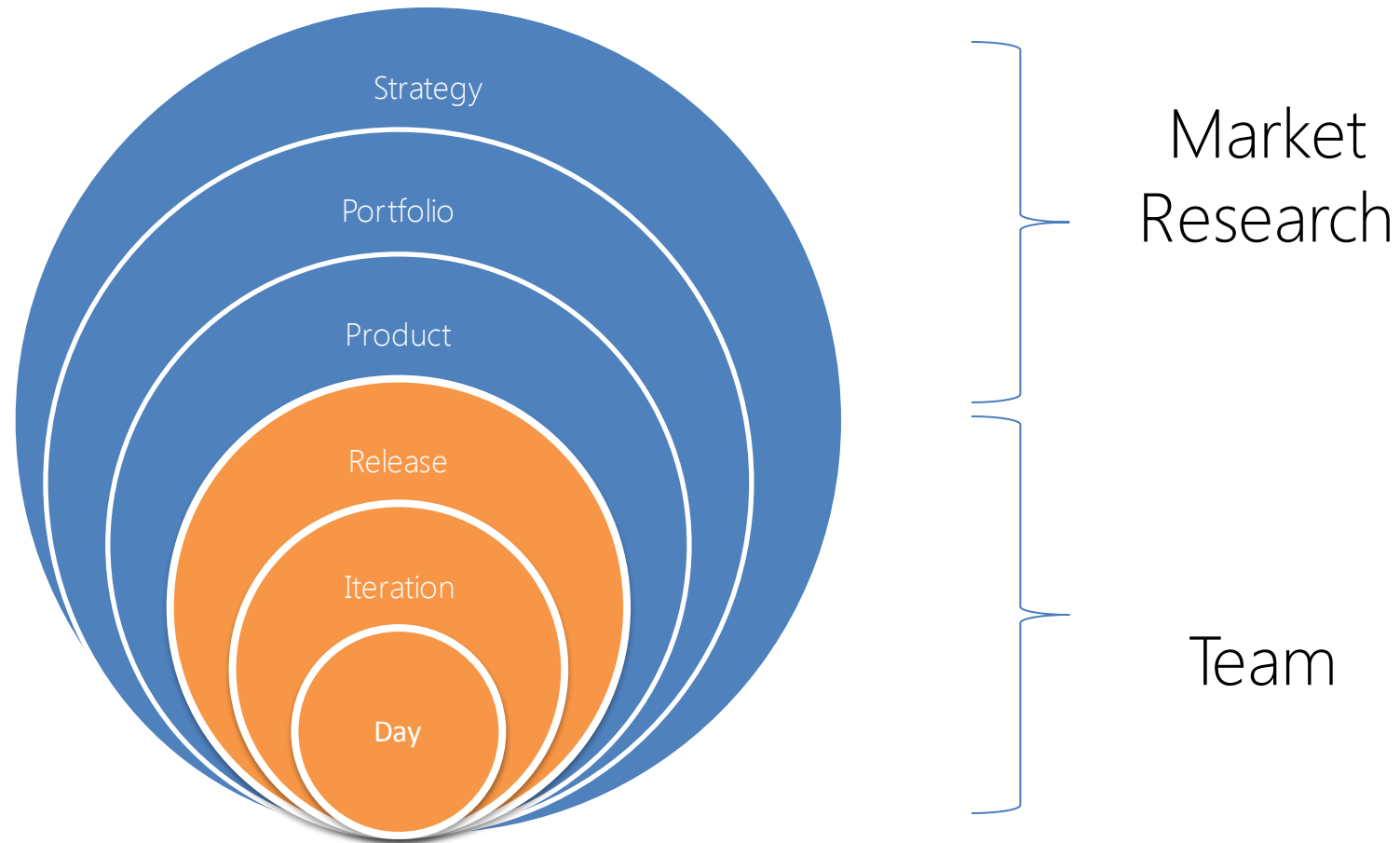
Требования в SCRUM – User Stories (пример)

№	Summary (Description)
1	As a user I want the drone to ascend to a height of 200 m above the ground level so I will be able to see the earth from the sky.
2	As a user I want to manage (control) drone on a distance 2 km so I can discover surrounding locality.
3	As a user I want the drone to make photos so I can capture the surrounding locality and people around.
4	As a user I want the drone to make panoramic photo so I can fully fixed on the photo discover surrounding locality.
5	As a user I want the drone to send all photos to Data storage service so I can easily manage this photos.
6	As a user I want to see the view from drone's camera on my managing gadget so I can fully discover surrounding locality from high.
7	As a user I want the drone to record the video.
8	As a user I want the drone to record the video with sound.
9	As a user I want the length of video record to be 24 hours (maximum) so I can record for a long time.

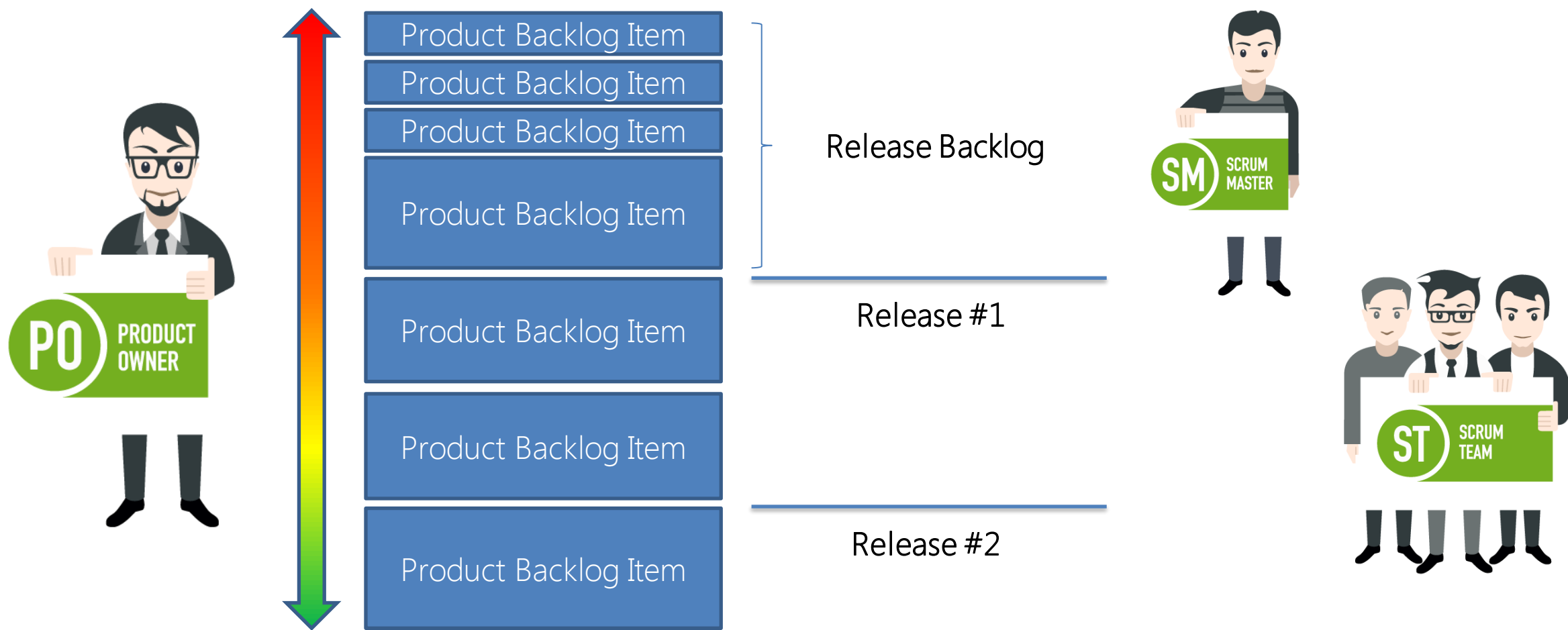
Требования в SCRUM – User Stories (пример)

№	Summary (Description)
10	As a user I want the drone to land on the water so I can bring him to my water-trips.
11	As a user I want the drone to be moisture resistant so I can bring him to my water-trips.
12	As a user I want the drone to be noiseless (no more than 45 Decibels) so it will not interrupt people around.
13	As a user I want the drone to keep charge for at least 24 hours so I can use it a long time for discovering surrounding locality.
14	As a user I want the drone to track its geolocation so I can view the general route of the drone.
15	As a user I want the drone's camera to make photo and video at night.
16	As a user I want the drone to connect too my phone to manage it from my phone.
17	As a user I want the drone to be made of a stable material, so it will not to be damaged by falling or while colliding with the birds.
18	As a user I want the drone to be resistant to air temperature, so I can use it as in summer (+40C), so in winter (-40C).

Планирование в SCRUM



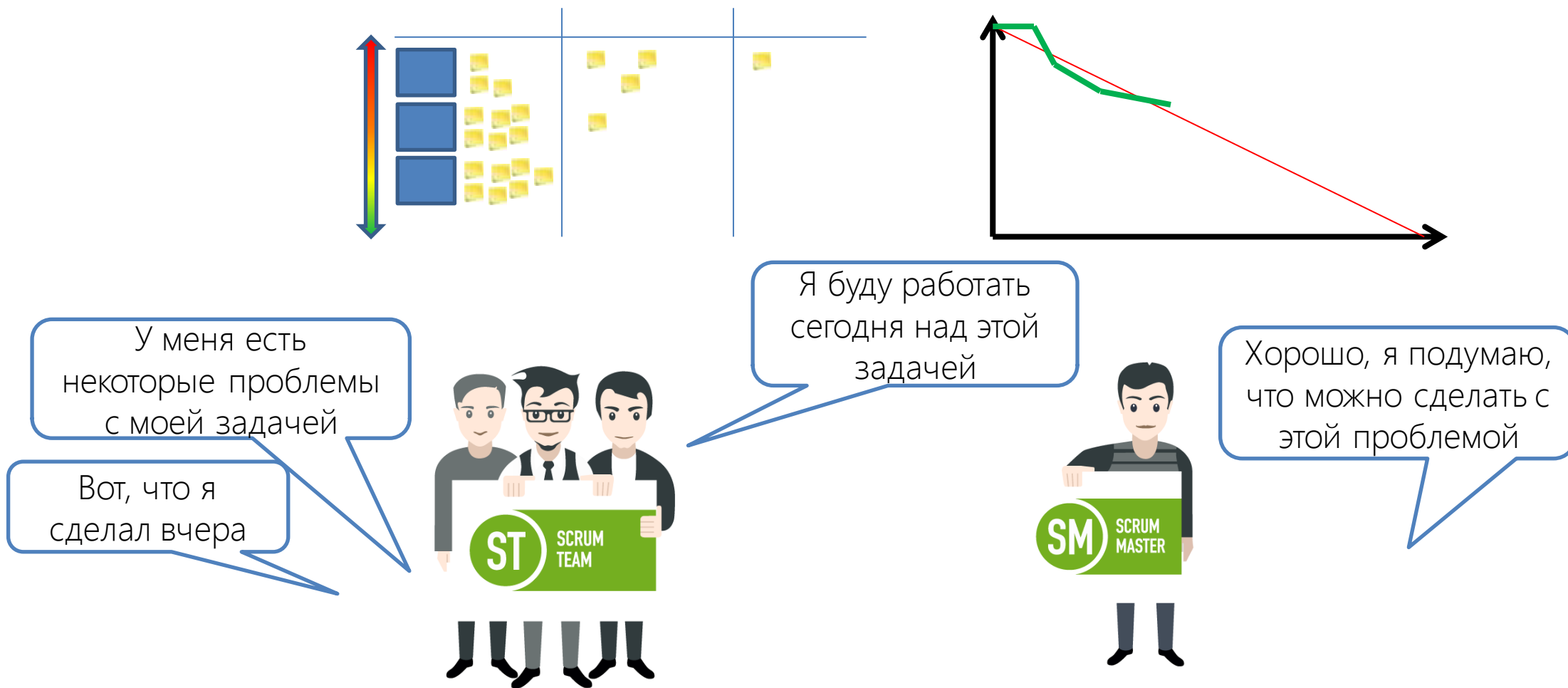
Планирование Релиза в SCRUM



Планирование Итерации (Спринта) в SCRUM



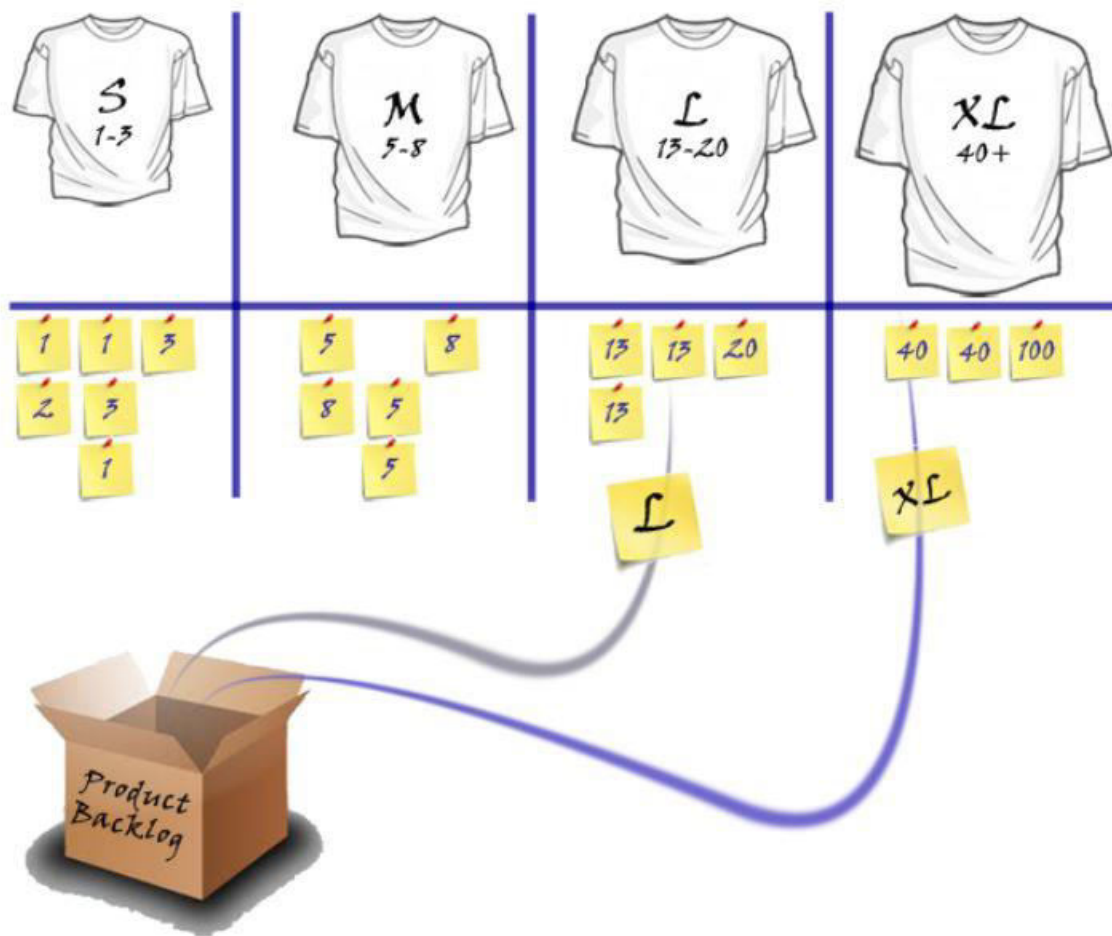
Планирование Дня в SCRUM



Estimation в SCRUM (Story Points)



Требования в SCRUM – Product Vision



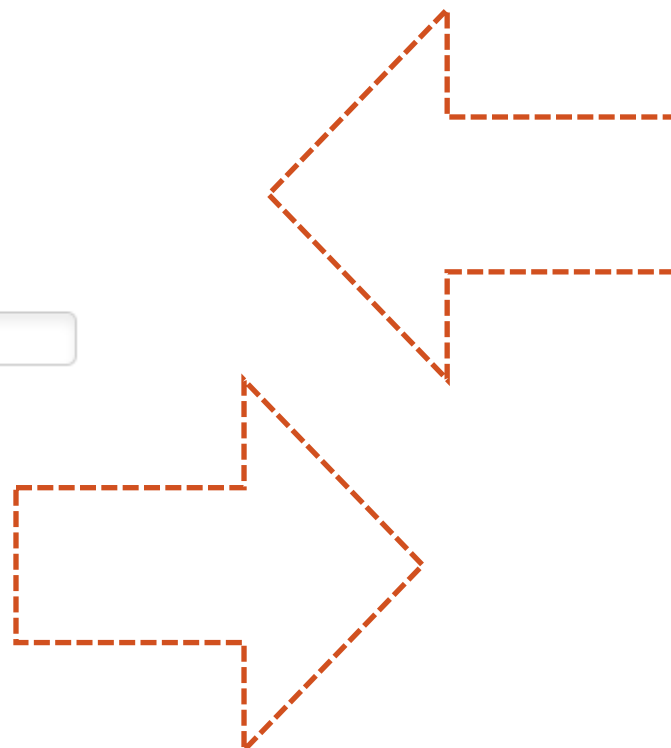
Стори поинтами (Story Points) измеряют усилия, которые нужны, чтобы выполнить элемент Бэклога Продукта или любой другой отрезок работы.

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.

Требования в SCRUM – Product Vision

Name*



Advanced Bulk Semantic Expand Classification Legal Image Chemical Literature

All Databases Save template

All Fields car

AND Title/Abstract Example: car AND seat

AND Assignee Example: Apple OR Samsung

AND IPC Example: A61K OR C07H7/06

+ Add Field

car

Command Search

Search Clear Search Helper

Требования в SCRUM – Product Vision

Типичные ошибки оценивания Story Points:

1. Стори поинты не надо сводить только к сложности, неопределенности или объему работы.
2. Стори поинты не надо переводить в часы — это создаст дополнительные разногласия в оценках.
3. Стоит избегать усредненных значений (например, когда одна половина команды оценивает элемент на 3 стори поинта, а другая половина — на 5). Если возникает дискуссия, лучше принять больший показатель.
4. Никогда не меняйте оценку во время спринта, даже если она оказалась некорректной. Она пригодится потом для объективных наблюдений о скорости работы.
5. Не забывайте оценивать баги — конечно, если у команды нету фиксированного процента времени на устранение багов.
6. Не присваивайте стори поинты очень мелким задачам (например, четырехчасовому исследованию) — для них достаточно таймбоксов.
7. Не меняйте оценку по ключевым элементам бэклога в каждом отдельном спринте — так вы не сможете сравнивать между собой разные спринты, а ведь стори поинты служат и этой цели.
8. Если в новом спринте остается работа с прошлого спринта, не оценивайте ее повторно: во-первых, вы уже знаете ее продолжительность в часах, во-вторых, за работа потом отразится в скорости (velocity) команды.
9. Не подстраивайте оценку в стори поинтах под отдельного разработчика.
10. Если меняется состав команды, нужно настроить оценки заново.
11. Не подстраивайтесь под оценку самого опытного специалиста на совещании.
12. Не забывайте обсудить неадекватные оценки на ретроспективе.

Требования в SCRUM – Product Vision

- РО/BA зачитывает и раскрывает суть User Story, первый раунг голосования



После вскрытия кард, команда обсуждает результат и объясняет свои позиции/выбор



- Обсуждение, третий раунд



As who, I want what
so that why

User Story

Требования в SCRUM – Product Vision



- Покер карты (офлайн)

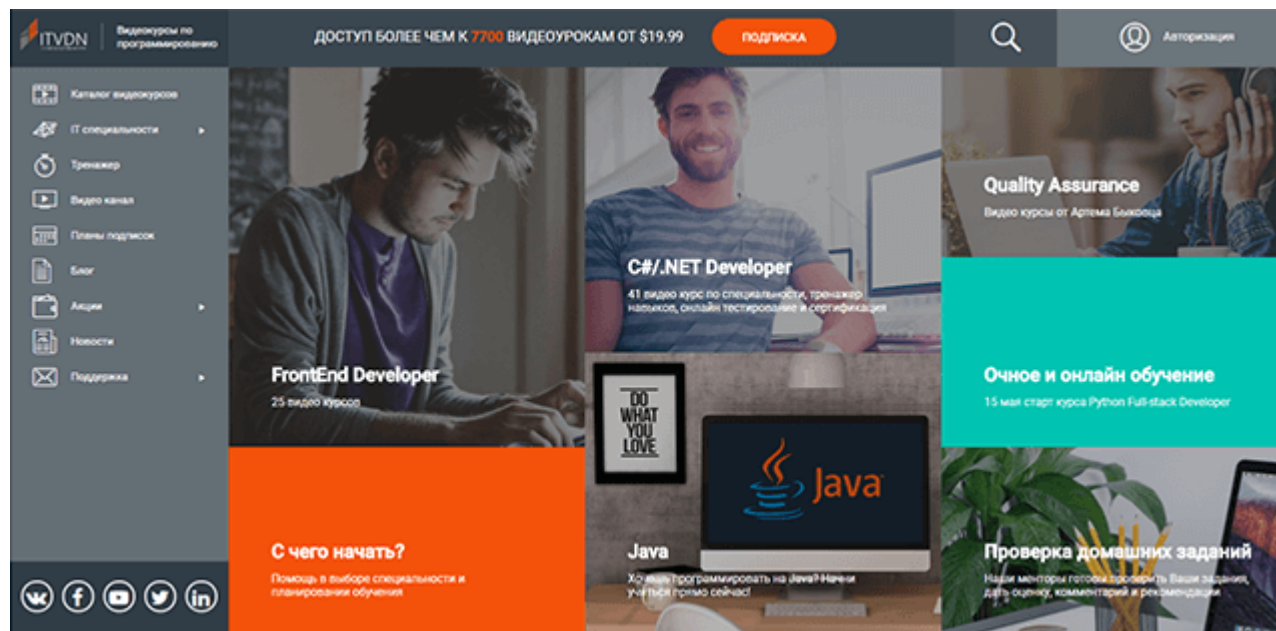


- Web (онлайн)
<http://www.planningpoker.com/>



Смотрите наши уроки в видео формате

ITVDN.com



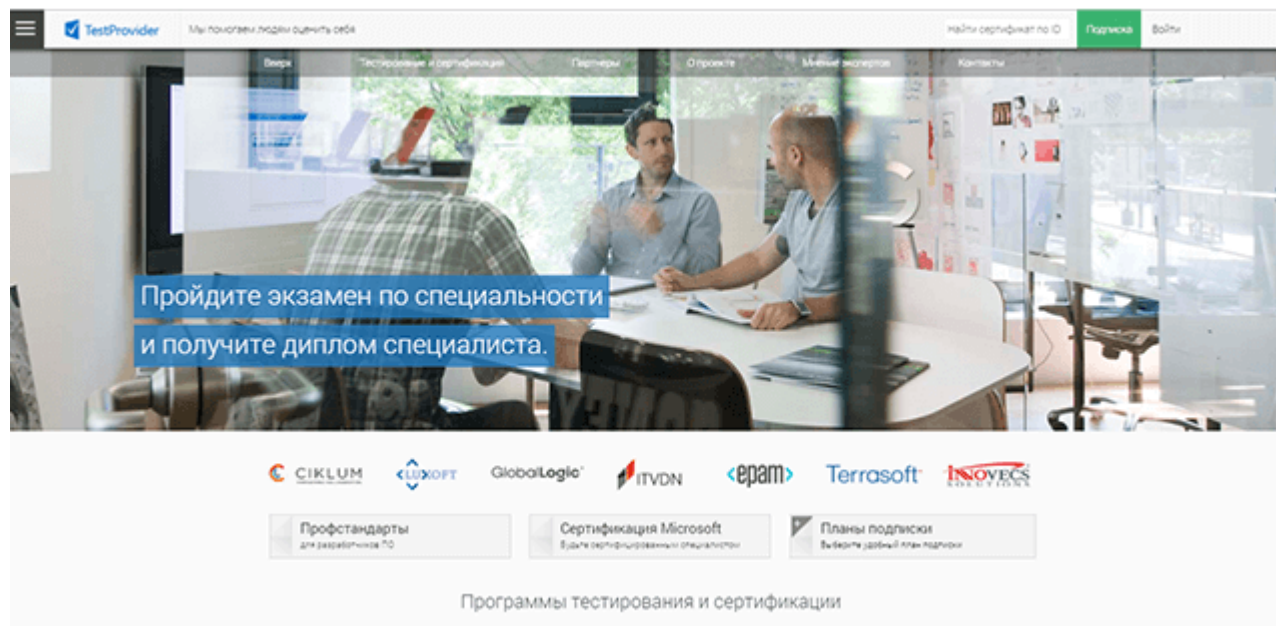
Посмотрите этот урок в видео формате на образовательном портале ITVDN.com для закрепления пройденного материала.

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

