

Сайт: **HTM Moodle**

Курс: **IVKHK_Tarkvara arendusmeetodid (Popova) (IVKHK_Tarkvara arendusmeetodid)**

Глоссарий: **Группа 5. Словарь новых слов по теме Agile технологии- Daniil Vassiljev, Alesja, Максим Гришин, Александр Егоров**

A



Agile

от [Александр Егоров](#) - Wednesday, 15 February 2023, 08:43

Agile software development, Agile - обобщающий термин для целого ряда подходов и практик, основанных на ценностях Манифеста гибкой разработки программного обеспечения и 12 принципах, лежащих в его основе^[1]. К гибким методикам, в частности, относят экстремальное программирование, DSDM, Scrum, FDD, BDD и другие.

B



Backlog

от [Александр Егоров](#) - Wednesday, 15 February 2023, 08:45

Бэклог продукта (product backlog) — это перечень рабочих задач, расположенных в порядке важности, для команды разработчиков.

D



Demo release

от [Daniil Vassiljev](#) - Wednesday, 15 February 2023, 09:06

Demo release (Демо релиз) - обычно предоставляется agile-командами в конце спринта. Демо релиз используются для демонстрации работы, выполненной в течение определенного спринта. В зависимости от организации демонстрационные версии релизов могут включать небольшую группу избранных заинтересованных сторон или даже всю организацию.



Dev team

от [Daniil Vassiljev](#) - Wednesday, 15 February 2023, 08:59

Dev team (Команда разработчиков) — оценивает, распределяет и реализует задачи. Всегда демонстрирует версию продукта, а не отдельные выполненные кусочки.

E



Empiricism

от [Александр Егоров](#) - Wednesday, 15 February 2023, 08:57

Эмпиризм (Empiricism)

Скрам основывается на **теории управления эмпирическими процессами – эмпиризме**. Согласно этой теории, знания приобретаются опытным путем, а решения принимаются на основе реальных данных. Скрам использует итеративно-инкрементальный подход для повышения предсказуемости и управления рисками. В основе эмпиризма лежат три главных принципа: прозрачность, инспекция и адаптация.



Extreme programming

от [Daniil Vassiljev](#) - Wednesday, 15 February 2023, 09:12

Extreme programming (Экстремальное программирование) - одна из гибких методологий разработки программного обеспечения. Название методологии исходит из идеи применить полезные традиционные методы и практики разработки программного обеспечения, подняв их на новый «экстремальный» уровень. Так, например, практика выполнения ревизии кода, заключающаяся в проверке одним программистом кода, написанного другим программистом, в «экстремальном» варианте представляет собой «парное программирование», когда один программист занимается написанием кода, а его напарник в это же время непрерывно просматривает только что написанный код.

F



Feature

от [Daniil Vassiljev](#) - Wednesday, 15 February 2023, 09:23

Feature (Фича) - какая-либо полезная особенность, специфическая черта, дополнение в программном обеспечении

P



Product Backlog Item

от [Александр Егоров](#) - Wednesday, 15 February 2023, 08:57

Элемент Бэклога Продукта (Product Backlog Item)

Элемент Бэклога представляет собой часть работы, которую планируется сделать с учетом знаний, имеющихся на данный момент.

Элемент Бэклога Продукта – изменение, которое планируется выполнить в следующих Инкрементах продукта (например, фичи, функции, требования, усовершенствования или информация по исправлению дефектов). Элементы, расположенные в верхней части Бэклога Продукта, обычно более понятны и содержат больше деталей, чем те, что расположены ниже.



Product owner

от [Daniil Vassiljev](#) - Wednesday, 15 February 2023, 08:45

Product owner (Владелец продукта) - является членом гибкой команды, который отвечает за максимизацию ценности, предоставляемой командой, и обеспечение того, чтобы невыполненная работа команды соответствовала потребностям клиентов и заинтересованных сторон.

S



Scrum

от [Александр Егоров](#) - Wednesday, 15 February 2023, 08:43

Scrum — легкий фреймворк, который помогает людям, командам и организациям создавать ценность с помощью адаптивных решений комплексных проблем.



Scrum Meeting

от [Daniil Vassiljev](#) - Wednesday, 15 February 2023, 09:17

Scrum Meeting (Скрам-митинг) - это быстрый чек-ин (*check in в пер. с англ. – отмечаться, регистрироваться*) вашей команды или определенной группы людей в организации. Чаще всего они происходят один раз в день, обычно утром, и, как правило, длятся не более 15 минут.



Scrum Team

от [Александр Егоров](#) - Wednesday, 15 February 2023, 08:53

Скрам-команда (Scrum Team)

Основа Скрама — небольшая команда людей. Скрам-команда состоит из одного Скрам-мастера, одного Владельца Продукта и Разработчиков. Внутри Скрам-команды нет подкоманд и иерархий. Это сплоченное объединение профессионалов, в любой момент времени сфокусированных на одной цели — Цели Продукта.



Scrum-master

от [Daniil Vassiljev](#) - Wednesday, 15 February 2023, 08:57

Scrum-master (Скрам-Мастер) - *поддерживает в команде культуру scrum и следит за соблюдением ее принципов. Этот человек во всем следует ценностям и методикам scrum, при этом действует гибко и всегда готов использовать новые возможности на благо рабочего процесса команды.*



Sprint planning

от [Daniil Vassiljev](#) - Wednesday, 15 February 2023, 08:56

Sprint planning (Планирование спринтов) - это событие в scrum, которое знаменует начало спринта. В ходе планирования определяется объем работы на спринт и способы выполнения этой работы. Планирование спринта осуществляется при содействии всей команды scrum.



Sprint Retrospective

от [Daniil Vassiljev](#) - Wednesday, 15 February 2023, 09:15

Sprint Retrospective (Ретроспектива Спринта) -

Ретроспектива Спринта — это одно из 5 Мероприятий Скрама, дающее Скрам-команде возможность провести инспекцию своей работы и создать план улучшений на следующий Спринт. Ретроспектива проходит после Обзора Спринта, перед Планированием следующего спринта. В нем принимает участие вся Скрам-команда.

Руководство по Scrum 2020 следующим образом описывает цель и содержание Ретроспективы:

1. Цель — запланировать повышение качества и эффективности.
2. Скрам-команда инспектирует то, как прошел последний Спринт в отношении людей, взаимодействий, процессов, инструментов и Критериев Готовности. Инспектируемые элементы зависят от характера выполняемой работы и могут быть очень разными.
3. Выявляются предположения, которые сбили команду с пути, и исследуются их причины. Скрам-команда обсуждает, что прошло хорошо во время Спринта, с какими проблемами она столкнулась, и как эти проблемы были (или не были) решены.
4. Скрам-команда определяет улучшения в процессе своей работы, наиболее полезные для повышения эффективности. Такие улучшения затем реализуются в кратчайшие сроки. Они могут даже быть добавлены в Бэклог следующего Спринта.



Stakeholder

от [Александр Егоров](#) - Wednesday, 15 February 2023, 08:46

Стейкхóлдер (stakeholder), также **заинтересованная сторона, причастная сторона, участник работ, роль в проекте** — лицо или организация, имеющая права, долю, требования или интересы относительно системы или её свойств, удовлетворяющих их потребностям и ожиданиям



Story Points

от [Александр Егоров](#) - Wednesday, 15 February 2023, 09:00

Стори Поинты (Story Points)

Чтобы оценить объем работы над Элементом Бэклога Продукта, Скрам-команды обычно используют Стори Поинты. Это условная величина, позволяющая давать Элементом Бэклога относительные веса. Чаще всего для оценки в Стори Поинтах используются числа Фибоначчи (1, 2, 3, 5, 8, 13, ...), что позволяет провести оценку достаточно быстро.

T



Testing

от [Daniil Vassiljev](#) - Wednesday, 15 February 2023, 09:04

Testing (Тестирование) - процесс исследования, испытания программного продукта, имеющий своей целью проверку соответствия между реальным поведением программы и её ожидаемым поведением на конечном наборе тестов, выбранных определённым образом (ISO/IEC TR 19759:2005).

U



Users stories

от [Daniil Vassiljev](#) - Wednesday, 15 February 2023, 08:52

Users stories (Истории пользователей) - *это описание функциональной возможности ПО простыми, общими словами, составленное с точки зрения конечного пользователя. Она пишется с целью разъяснить, как именно функциональная возможность принесет пользу клиенту.*

W



Work in Progress

от [Daniil Vassiljev](#) - Wednesday, 15 February 2023, 09:03

Work in Progress (Незавершенная работа) - Весь объем работ, который находится в Канбан-системе между точкой принятия обязательств и точкой отдачи обязательств. То есть, это весь объем работы, который был начат, но еще не завершен, и обязательство по нему не отдано исполнителем. Чем больше этот объем, тем больше Lead Time, и тем ниже пропускная способность Канбан-системы.