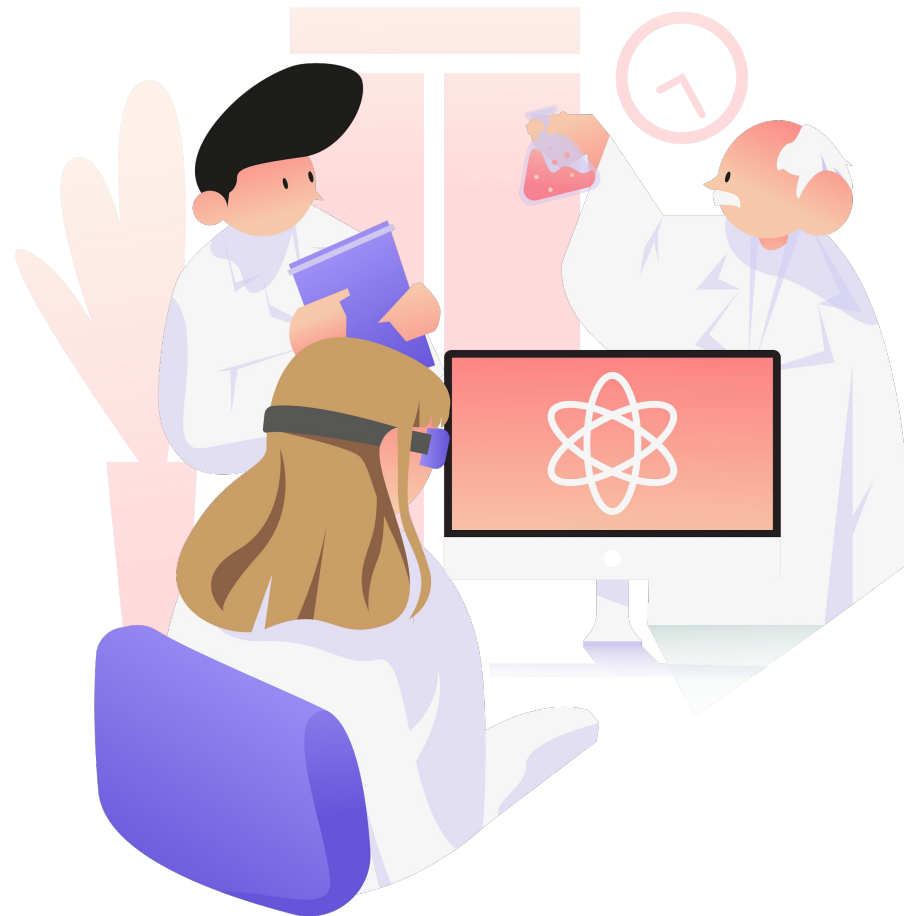


Курс

Командная разработка
с использованием Agile
подхода и фреймворка
Scrum.

Урок 3: Работа в команде



Урок 3: Работа в команде по SCRUM

- чем команда отличается от групп
- этапы развития команд
- пороки команды
- роли в SCRUM-команде и их обязанности
- основные события в SCRUM

Команда: Определение

Команда — это общность людей, связанных единой целью и принципами взаимодействия.

Группа – это совокупность людей, объединённых определёнными интересами, но ценности и цели у членов группы могут быть отличными.

Признаки команды:

- небольшое количество участников: 2-10
- автономность
- создана для достижения конкретной цели
- члены команды равноправны и обладают взаимодополняющими навыками
- общая стратегия работы и командные правила

Команда: принципы работы

Синергия - результат совместных усилий членов команды оказывается заметно больше суммы отдельных результатов ее членов при условии индивидуального выполнения работы.

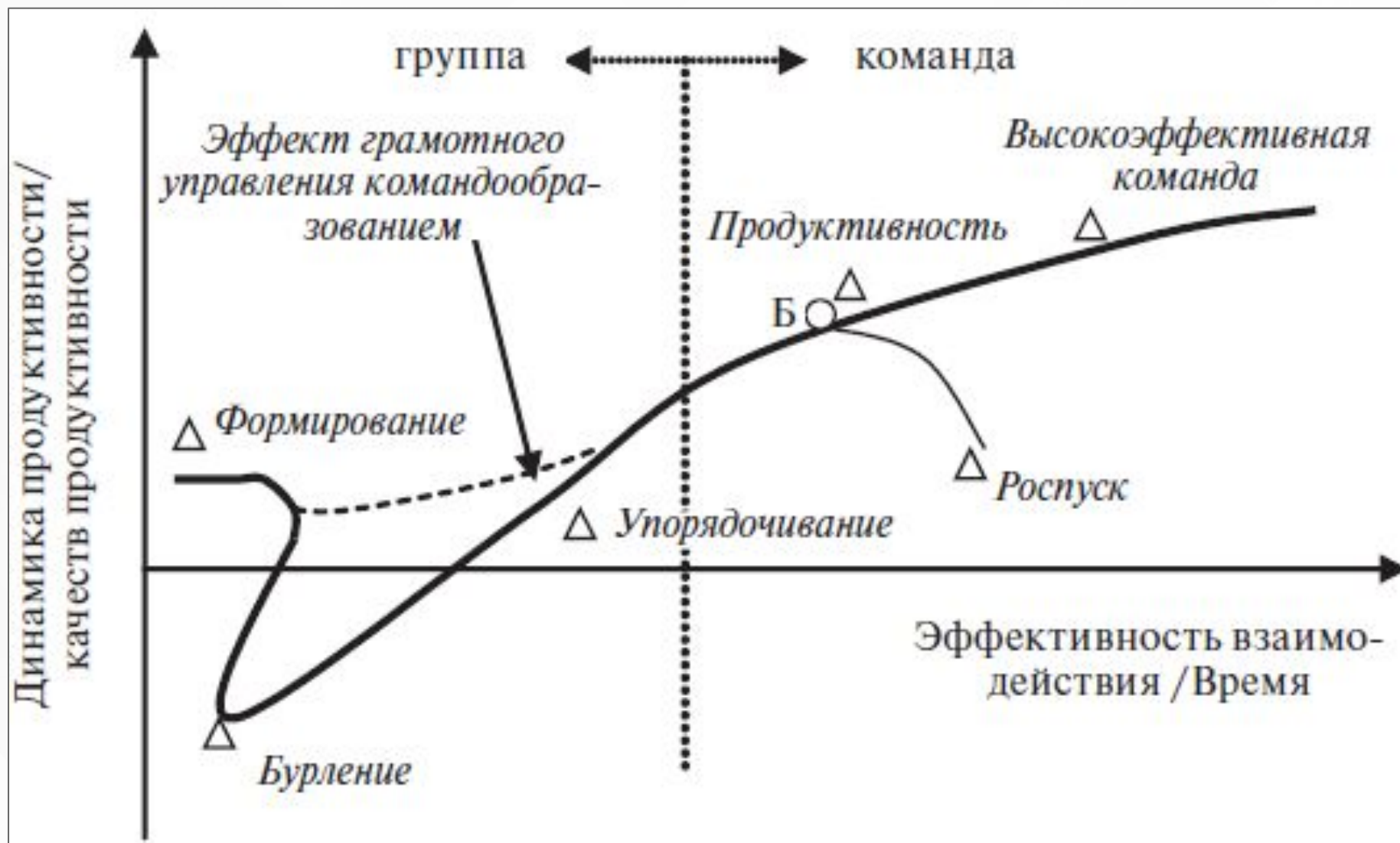
- Коллективное выполнение работ
- Коллегиальное принятие решений
- Взаимозависимость
- Коллективная ответственность

Динамика развития команд по Такману

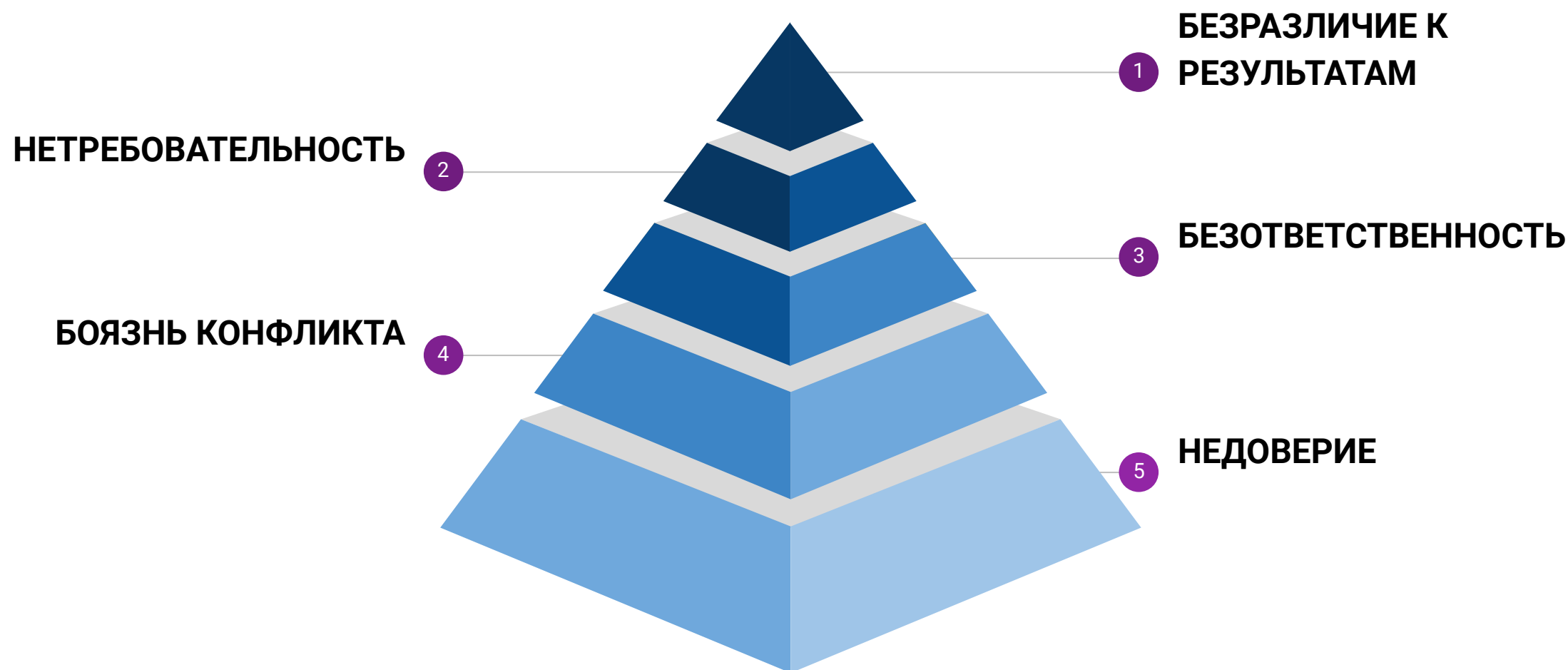
Впервые психолог **Брюс Такман** описал стадии, которые проходит каждая команда в ходе своего эволюционного развития, в **1965** году и дал им следующие запоминающиеся названия:

- **forming** — формирующая стадия,
- **storming** — конфликтная стадия,
- **norming** — нормирующая стадия,
- **performing** — стадия функционирования,
- *adjourning* — расставание (добавлена позже).

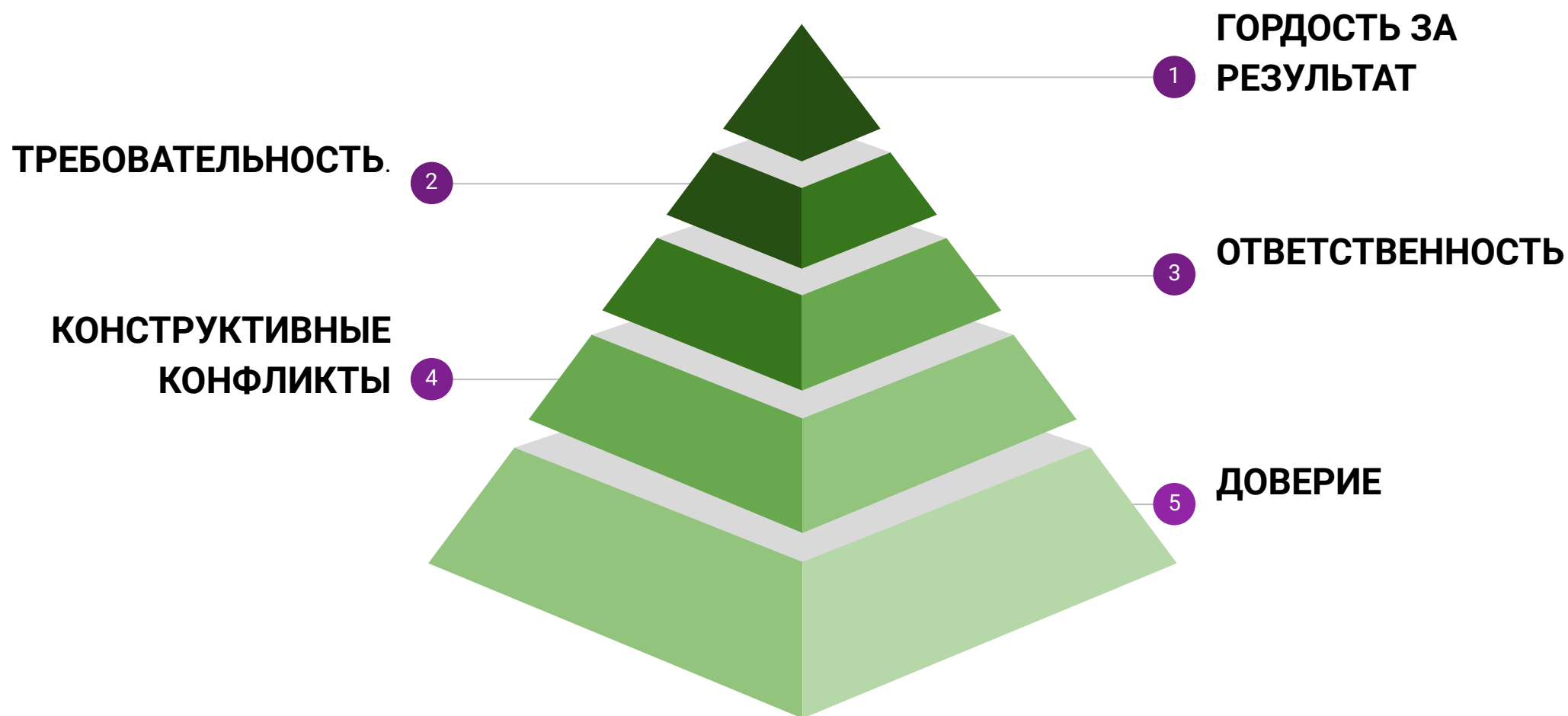
Динамика развития команд по Такману



5 пороков команды Патрика Ленсиони



5 добродетелей команды Патрика Ленсиони



SCRUM-команда

Особенности:

- итеративно-инкрементальный подход к разработке
- самоорганизация
- кросс-функциональность
- 3 роли: Владелец продукта, SCRUM-мастер, developer
- количество участников в SCRUM-команде - до 10 человек

T-shaped people



"I-shaped"
Эксперт только
в одной области

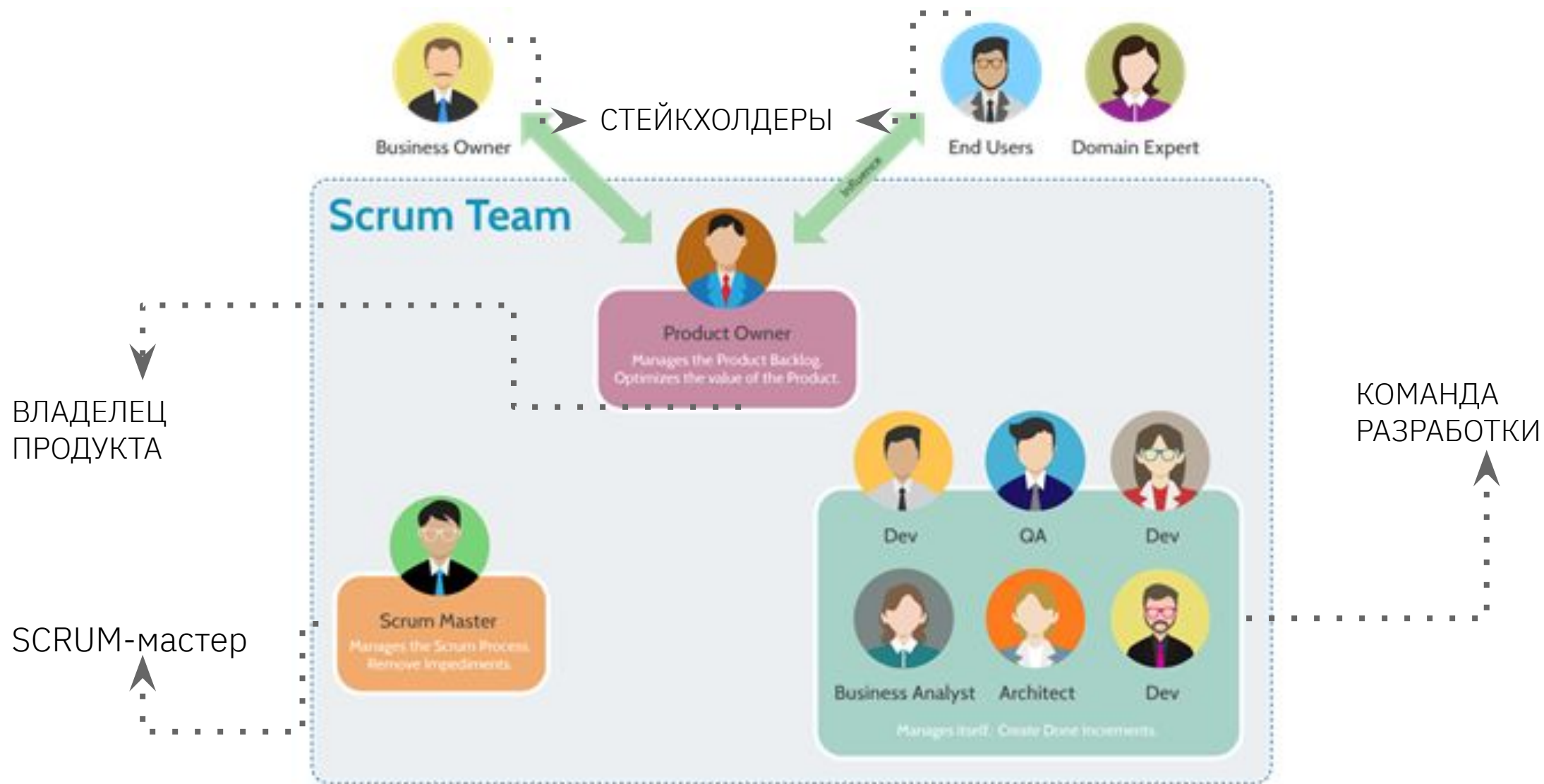


**Специалист
широкого профиля**
Поверхностно разбирается во
многих областях, но ни в
одной не является экспертом



"T-shaped"
Разбирается во многих
областях и является
экспертом в одной из них

Функциональные роли в SCRUM



Владелец продукта

Стейкхóлдер (англ. stakeholder — дословно акционер, заинтересованная сторона, причастная сторона) — физическое лицо, группа или организация, имеющая права, долю, требования или интересы в проекте.

Обязанности:

- Ответственный за успех проекта со стороны бизнеса
- Определяет состав работ (функционал)
- Работает с журналом требований (Backlog)
- Обладает правом принимать все текущие решения
- Может менять состав разработки и приоритет задач
- Принимает или отклоняет результат работ

SCRUM-мастер

лидер

наставник

тренер

вдохновитель

Обязанности:

- Помогает команде **понять и принять** основные принципы Agile и SCRUM
- Организует **соблюдение основных правил и ритуалов**
- Работает в коалиции с Владелец продукта и командой **над планированием спринтов и релизов**
- Мониторит прогресс спринта и подготовку бэклога
- фасилитирует события Scrum и **участвует в медиации конфликтов**
- Снабжает команду всем необходимым для успешного выполнения задач
- **Защищает команду** от внешнего воздействия и бюрократии, **устраняет препятствия**

Команда разработки

оптимальный размер 3-9
специалистов

кросс-функциональная

самоорганизующаяся

Обязанности:

- Выполняет разработку
- Работает напрямую с Владелльцем продукта и под наставничеством SCRUM-мастера
- Дает рекомендации по формированию Бэклога продукта и отвечает за оценку задач
- Отвечает за распределение задач внутри команды, срок выполнения и качество
- Отвечает за демонстрацию результата и выпуск релиза
- Несет коллективную ответственность за результат

События в SCRUM

ПРОЗРАЧНОСТЬ

ИНСПЕКЦИЯ

АДАПТАЦИЯ



SPRINT

итерация, временной отрезок длиной от 1 до 4 недель, в течение которого команда создает функционирующий и готовый к использованию и выпуску Инкремент продукта.

- Является отдельным проектом
- Продолжительность не может быть изменена после старта
- Желательно поддерживать одинаковую длительность итераций
- Изменения, которые могут поставить под угрозу Цель спринта, не допускаются.
- Объем работ может быть уточнен и пересмотрен только совместно с владельцем продукта.
- Владелец продукта имеет право завершить спринт досрочно только в случае потери актуальности цели спринта
- Является ядром скрама и включает в себя все остальные события

ПЛАНИРОВАНИЕ СПРИНТА

1. Что будет сделано?
2. Как мы это сделаем?

SCRUM-мастер курирует, участвует вся команда

8 часов на спринт в 4 недели

Владелец продукта:

- бизнес-задачи
- перечень функциональности из бэклога

Результат: Цель спринта

Команда Разработки:

- формирует единое понимание работ
- детализирует объём работ
- делает оценку

Результат: Бэклог спринта

ЕЖЕДНЕВНЫЙ SCRUM

Цель: мониторинг прогресса

Команда разработки несёт ответственность за проведение и результат

По необходимости к участию приглашается Владелец продукта

SCRUM-мастер курирует:

Ежедневно 15 минут

- Что я сделал с момента прошлой встречи?
- Что я собираюсь сделать сегодня?
- Какие существуют препятствия?

Результат: адаптация и синхронизация действий

ОБЗОР СПРИНТА

Цель: получение обратной связи

Участвуют стейкхолдеры
Курирует SCRUM-мастер
Презентует Владелец продукта
Демонстрирует Команда разработки

В конце спринта 4 часа на спринт в 4 недели

Владелец продукта:

→ анонсирует Цель спринта и задачи

Команда Разработки:

→ демонстрирует результат, рассказывает о ходе спринта и отвечает на вопросы стейкхолдеров



Совместно:

- Обсуждение прогресса
- Внесение изменений в объем работ
- Коррекция плана

Результат: адаптированный Бэклог

РЕТРОСПЕКТИВА СПРИНТА

Цель: проведение аудита и адаптация

SCRUM-мастер курирует, участвует вся команда

После обзора спринта, но перед планирование следующего спринта

3 часа для спринта в 4 недели.

- Что было сделано хорошо?
- Что было сделано плохо?
- Чего надо избегать?
- Что и как улучшить?

Результат: список улучшений и план их внедрения

Преимущества, которые даёт командам SCRUM

- **самоорганизация** способствует **объединению команды** вокруг общей цели и создает мощную групповую динамику;
- **кроссфункциональность** делает команду самодостаточной и способствует развитию **навыков** в смежных дисциплинах;
- **коллективная ответственность** способствует развитию наставничества, взаимопомощи, **непрерывному совершенствованию** и развитию командного духа;
- правильное **использование инструментов SCRUM** помогает командам быстрее **выйти на уровень максимальной эффективности**;
- **события SCRUM** способствуют **устранению дисфункций** в команде;
- создаётся **атмосфера открытости, доверия и уважения друг к другу**;
- постоянное **сотрудничество** и быстрая поставка продукта способствуют **великолепным взаимоотношениям с заказчиками**.

ВАШИ ВОПРОСЫ
(10 минут)



ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ

- Пройти тестирование к [Уроку 3](#).
- Ознакомиться с методологическим материалом