

# Scrum

Scrum - гибкая методология организации проектной деятельности отличающаяся противоположным классическому подходом к реализации проектов

Основными преимуществами внедрения такой методологии будут:

1. Увеличение скорости поставки нововведений
2. Тесное общение с заказчиком, и избежание неожиданных несостыковок
3. Простая оценка эффективности в команде
4. Отсутствие переработки у работников

## Основные элементы Scrum

### 1. Спринт

Спринт - повторяющийся отрезок времени с константной длительностью в течении которого создается часть продукта, готовая к демонстрации и представляющая ценность для заказчика. Продолжительность чаще всего от 1 до 4х недель.

### 2. Юзер стори

Сюжет в котором содержатся пожелания пользователя

### 3. Таск

Небольшая задача, фрагмент, который необходимо выполнить для реализации цели проекта

### 4. Эпик

Глобальная функция продукта, содержащая пакет Юзер Стори либо список тасков (задач)

## 5. Бэклог

Требования к продукту, пожелания заказчика по функционалу и дизайну.

Расставляются по важности для заказчика. Из бэклога далее формируются таски (задачи)

# Краткий чеклист

1. Выбрать владельца продукта
2. Собрать команду разработчиков
3. Выбрать скрам мастера

Скрам мастер - человек, который следит за ходом реализации проекта, обеспечивает проведение кратких собраний и помогает команде с устранением организационных проблем

4. Создать список требований, расставленных по приоритету (Бэклог)
5. Участники оценивают каждый пункт на предмет затрат и сложности, которые потребуются для выполнения
6. Проводится скрам-собрание, где планируется первый спринт. По итогам спринта команда набирает определенное количество баллов, которое им желательно превосходить в каждом следующем спринте, за что команда получает поощрение
7. Для организации тасков заводится скрам-доска с колонками «Бэклог», «В процессе», «Сделано»
8. Проводятся ежедневные созвоны в которых каждый отвечает на вопросы «Что ты сделал вчера для завершения спринта?» «Что будешь делать сегодня?» и «Какие препятствия встанут на пути?»
9. По завершении спринта команда проводит обзор и встречу, на которой каждый из участников рассказывает что было сделано во время спринта
10. После показа работы проводят ретроспективу на которой оценивают что можно было бы сделать лучше а что команда и так сделала хорошо.  
Если что-то можно улучшить сейчас эти улучшения внедряются как можно быстрее