**Название команды:** Сервис взаимодействия жильцов

**Участники:** Быков Игорь Александрович, Волков Алексей Юрьевич, Марчук Александр Эдуардович

1. Выбор фреймворка:

Изначально, основной выбор лежал в плоскости agile, каскадные методологии мы сразу же отмели, так как не было точных, до конца продуманных требований к продукту, а также, реально работающий продукт был более приоритетным, чем обширная документация по нему. В конечном итоге мы пришли к scrum, потому что: наша проектная деятельность так или иначе поделена на спринты по 2 недели с демо и ретро в конце каждого спринта, что уже является признаком скрама; наша команда состоит из трех более-менее универсальных специалистов – большинство задач, выставленных в спринте, может брать на себя любой из членов команды, при необходимости каждый из участников может переключиться на «чужую» задачу для помощи; нам не нравится следить за тем, чтобы карточка продвигалась в done как можно быстрее – у карточки есть срок, если задача сложная, то, зачастую, этот срок близок к концу спринта, и вес. Оценивать свою эффективность по общему весу выполненных задач за спринт нам показалось удобнее.

1. Проблемы и их решение:
2. Нет ежедневной работы: не у всех членов команды получается ежедневно работать над проектом (а точнее ни у кого не получается), а тем более не получается ежедневно собираться для совместной работы. Соответственно, нет особого смысла в ежедневных собраниях-планерках, в которых каждый участник кратко рассказывает, что он сделал за вчера. Решение – проводим такие собрания примерно раз в 3-4 дня.
3. Владелец продукта – очень размытая для нас роль, в обсуждении о дальнейшем развитии продукта, приоритете задач на спринт участвуют все члены команды.
4. Иногда на ретро нет особых идей – спринт прошел спокойно, задачи, которые ставили – выполнены, задачи на следующий спринт уже примерно сформированы, все понятно и не очень хочется что-либо менять, все всем довольны. Еще не решили, так как не считаем это большой проблемой, а наоборот признаком того, что мы достаточно хорошо используем скрам, и, в общем, работаем как команда.

3. Церемонии нашей команды:

1. Планирование по субботам после пар. Удобное для нас время для обсуждения основных задач на следующий спринт, их веса и того, кто за какую задачу берется. Оставшееся время на выходных до пн каждый уже самостоятельно думает на предшествующим спринтом и, при необходимости, редактирует список задач в toDo.

2. Периодически, вечерами по будням, после пар, собираемся в кафешке и обсуждаем кто что сделал, а так же, в основном, кто с какими трудностями столкнулся. Трудности обсуждаются, и, высказываются предложения по их разрешению.

3. Ночная совместная работа по слиянию нескольких задач – зачастую, модули, написанные различными участниками команды необходимо соединять в один работающий код. Для этого мы созваниваемся в скайпе / дискорде и, как правило, ночью, вместе кодим для получения готового рабочего состояния продукта.