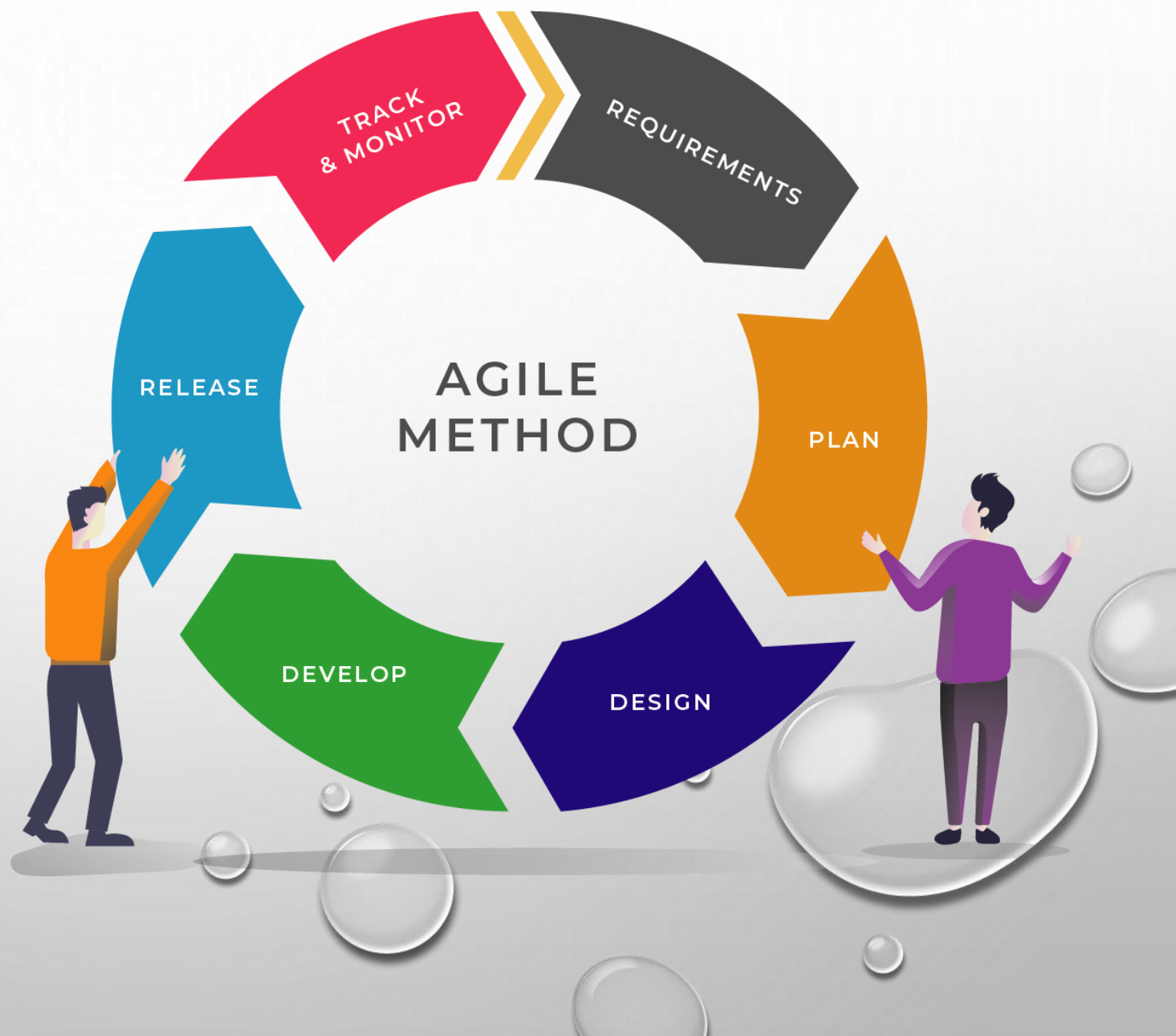


ВВЕДЕНИЕ В AGILE.




1. ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ AGILE-РАЗРАБОТКИ.

AGILE-РАЗРАБОТКА ЯВЛЯЕТСЯ ГИБКИМ И ИТЕРАТИВНЫМ ПОДХОДОМ К РАЗРАБОТКЕ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, КОТОРЫЙ АКЦЕНТИРУЕТ ВНИМАНИЕ НА БЫСТРОЙ АДАПТАЦИИ, КОЛЛАБОРАЦИИ И ПОСТОЯННОМ УЛУЧШЕНИИ ПРОЦЕССА РАЗРАБОТКИ. ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ AGILE-РАЗРАБОТКИ ВКЛЮЧАЮТ:

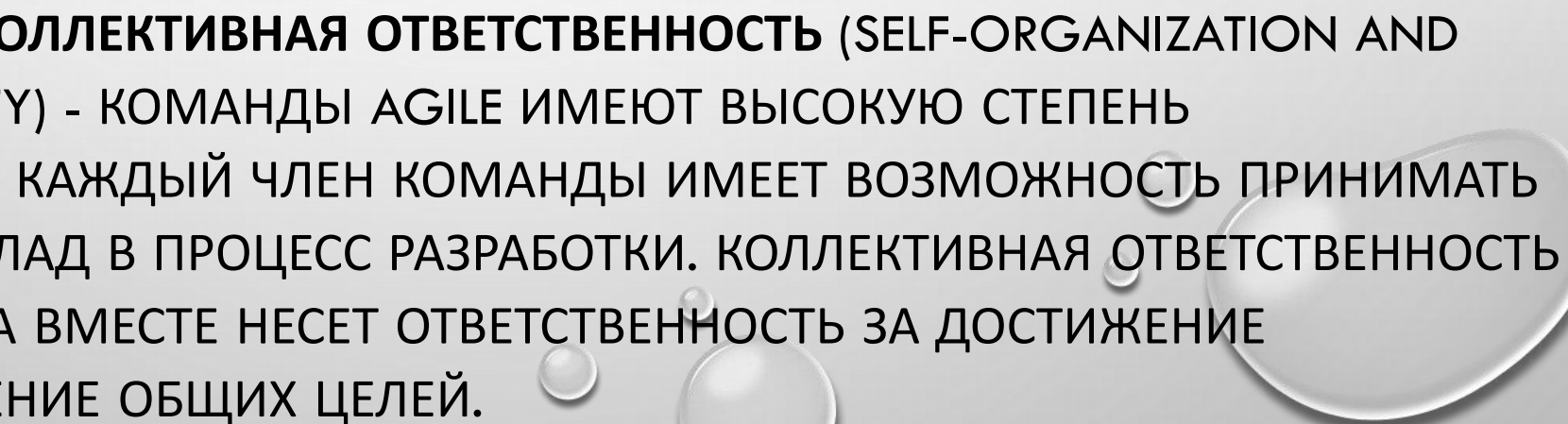
СОТРУДНИЧЕСТВО С ЗАКАЗЧИКОМ (CUSTOMER COLLABORATION) - АКТИВНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ И ПОСТОЯННОЕ СОТРУДНИЧЕСТВО С ПРЕДСТАВИТЕЛЯМИ ЗАКАЗЧИКА ИЛИ КОНЕЧНЫМИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯМИ. ЭТО ПОЗВОЛЯЕТ ЛУЧШЕ ПОНЯТЬ ИХ ПОТРЕБНОСТИ, ПОЛУЧАТЬ ОБРАТНУЮ СВЯЗЬ И ВОВЛЕКАТЬ ИХ В ПРОЦЕСС РАЗРАБОТКИ.


ГОТОВНОСТЬ К ИЗМЕНЕНИЯМ (RESPONDING TO CHANGE) - ГИБКОСТЬ И СПОСОБНОСТЬ БЫСТРО АДАПТИРОВАТЬСЯ К ИЗМЕНЯЮЩИМСЯ ТРЕБОВАНИЯМ И УСЛОВИЯМ. AGILE-КОМАНДЫ ЦЕНЯТ ИЗМЕНЕНИЯ КАК ВОЗМОЖНОСТЬ ДЛЯ УЛУЧШЕНИЯ И СТРЕМЯТСЯ К ГИБКОЙ АРХИТЕКТУРЕ И ПРОЦЕССАМ, ЧТОБЫ ЛЕГКО ВНОСИТЬ ИЗМЕНЕНИЯ В ПРОЕКТ.



ИТЕРАТИВНОСТЬ И ИНКРЕМЕНТАЛЬНОСТЬ (ITERATIVE AND INCREMENTAL) - РАЗРАБОТКА ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ ЧЕРЕЗ КОРОТКИЕ ЦИКЛЫ РАЗРАБОТКИ, НАЗЫВАЕМЫЕ ИТЕРАЦИЯМИ ИЛИ СПРИНТАМИ. КАЖДАЯ ИТЕРАЦИЯ ДОБАВЛЯЕТ НОВЫЙ ФУНКЦИОНАЛ И ПРИВОДИТ К ВЫПУСКУ ИНКРЕМЕНТА, КОТОРЫЙ МОЖЕТ БЫТЬ ПРОТЕСТИРОВАН И ПРЕДОСТАВЛЕН ЗАКАЗЧИКУ.

САМООРГАНИЗАЦИЯ И КОЛЛЕКТИВНАЯ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ (SELF-ORGANIZATION AND COLLECTIVE RESPONSIBILITY) - КОМАНДЫ AGILE ИМЕЮТ ВЫСОКУЮ СТЕПЕНЬ САМООРГАНИЗАЦИИ, ГДЕ КАЖДЫЙ ЧЛЕН КОМАНДЫ ИМЕЕТ ВОЗМОЖНОСТЬ ПРИНИМАТЬ РЕШЕНИЯ И ВНОСИТЬ ВКЛАД В ПРОЦЕСС РАЗРАБОТКИ. КОЛЛЕКТИВНАЯ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ОЗНАЧАЕТ, ЧТО КОМАНДА ВМЕСТЕ НЕСЕТ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЗА ДОСТИЖЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ И ДОСТИЖЕНИЕ ОБЩИХ ЦЕЛЕЙ.

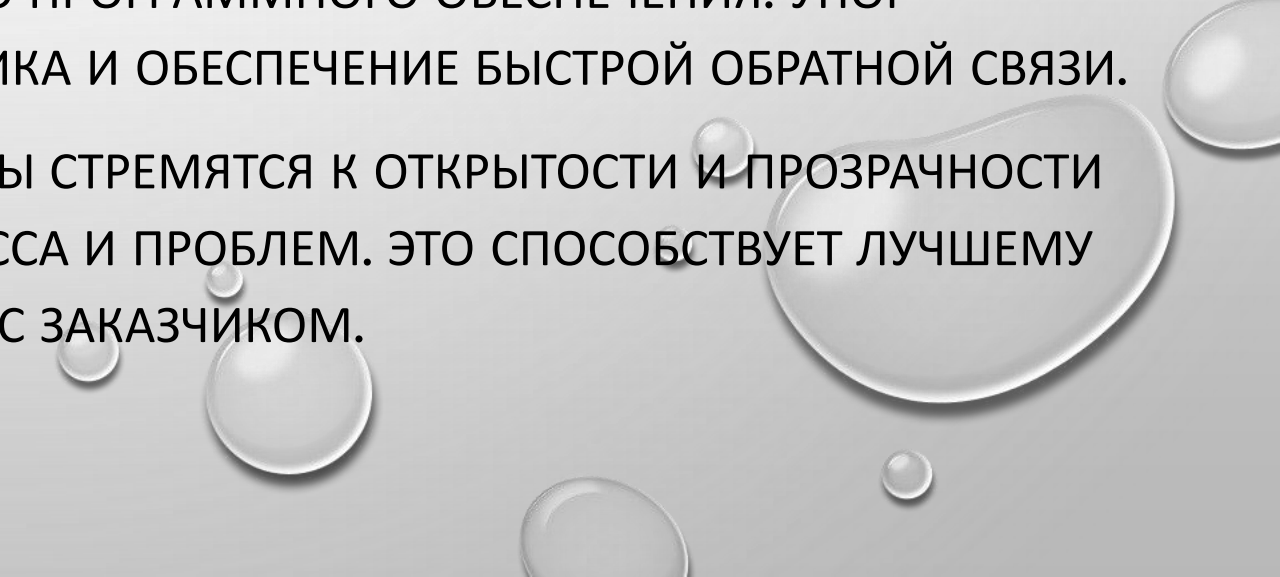




ПОСТОЯННОЕ УЛУЧШЕНИЕ (CONTINUOUS IMPROVEMENT) - AGILE-КОМАНДЫ СТРЕМЯТСЯ К НЕПРЕРЫВНОМУ УЛУЧШЕНИЮ ПРОЦЕССА РАЗРАБОТКИ. ОНИ РЕГУЛЯРНО ПРОВОДЯТ РЕТРОСПЕКТИВЫ, ЧТОБЫ АНАЛИЗИРОВАТЬ ПРОШЛЫЙ ОПЫТ, ВЫЯВЛЯТЬ ПРОБЛЕМЫ И НАХОДИТЬ СПОСОБЫ УЛУЧШЕНИЯ КАЧЕСТВА И ЭФФЕКТИВНОСТИ РАБОТЫ.

БЫСТРЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ (DELIVER WORKING SOFTWARE FREQUENTLY) - AGILE-РАЗРАБОТКА СТРЕМИТСЯ К ЧАСТЫМ ВЫПУСКАМ РАБОТАЮЩЕГО ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ. УПОР ДЕЛАЕТСЯ НА СОЗДАНИЕ ЦЕННОСТИ ДЛЯ ЗАКАЗЧИКА И ОБЕСПЕЧЕНИЕ БЫСТРОЙ ОБРАТНОЙ СВЯЗИ.

ПРОЗРАЧНОСТЬ (TRANSPARENCY) - AGILE-КОМАНДЫ СТРЕМЯТСЯ К ОТКРЫТОСТИ И ПРОЗРАЧНОСТИ В ОТНОШЕНИИ ПРОЦЕССОВ РАЗРАБОТКИ, ПРОГРЕССА И ПРОБЛЕМ. ЭТО СПОСОБСТВУЕТ ЛУЧШЕМУ ПОНИМАНИЮ И СОТРУДНИЧЕСТВУ В КОМАНДЕ И С ЗАКАЗЧИКОМ.



AGILE MANIFESTO



2.ВВЕДЕНИЕ В SCRUM И KANBAN

SCRUM И KANBAN - ЭТО ДВЕ ИЗ НАИБОЛЕЕ ПОПУЛЯРНЫХ МЕТОДОЛОГИЙ AGILE-РАЗРАБОТКИ, КОТОРЫЕ ИСПОЛЬЗУЮТСЯ ДЛЯ УПРАВЛЕНИЯ ПРОЕКТАМИ И РАЗРАБОТКИ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ. ОБЕ МЕТОДОЛОГИИ ПРИЗВАНЫ ПОВЫСИТЬ ЭФФЕКТИВНОСТЬ, ПРОЗРАЧНОСТЬ И ГИБКОСТЬ В ПРОЦЕССЕ РАЗРАБОТКИ, ПОЗВОЛЯЯ КОМАНДАМ БОЛЕЕ АДАПТИВНО РЕАГИРОВАТЬ НА ИЗМЕНЕНИЯ И БЫСТРЕЕ ДОСТАВЛЯТЬ ЦЕННОЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ.

2.1 SCRUM

Что
важнее?

Процессы или Люди

Документы или Продукт

Сотрудничество или Переговоры

Следование планам или Способность меняться

SCRUM является одной из самых широко используемых методологий AGILE. ЕГО ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ЗАКЛЮЧАЕТСЯ В ОРГАНИЗАЦИИ РАБОТЫ В ВИДЕ КОРОТКИХ, ИТЕРАТИВНЫХ ПЕРИОДОВ, НАЗЫВАЕМЫХ **СПРИНТАМИ**. КАЖДЫЙ **СПРИНТ** ОБЫЧНО ДЛИТСЯ ОТ 1 ДО 4 НЕДЕЛЬ.



ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ SCRUM:

1. PRODUCT BACKLOG:

PRODUCT BACKLOG ПРЕДСТАВЛЯЕТ СОБОЙ УПОРЯДОЧЕННЫЙ СПИСОК ВСЕХ ТРЕБОВАНИЙ, ФУНКЦИОНАЛЬНОСТЕЙ, ИЗМЕНЕНИЙ И УЛУЧШЕНИЙ, КОТОРЫЕ ДОЛЖНЫ БЫТЬ РЕАЛИЗОВАНЫ В ПРОДУКТЕ.

ОН ЯВЛЯЕТСЯ ОДНИМ ИЗ КЛЮЧЕВЫХ АРТЕФАКТОВ SCRUM И СОЗДАЕТСЯ И ПОДДЕРЖИВАЕТСЯ PRODUCT OWNER'ОМ (ВЛАДЕЛЬЦЕМ ПРОДУКТА).

PRODUCT BACKLOG ПОСТОЯННО ЭВОЛЮЦИОНИРУЕТ И ОБНОВЛЯЕТСЯ В ПРОЦЕССЕ РАЗРАБОТКИ ПРОДУКТА, И НОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ МОГУТ БЫТЬ ДОБАВЛЕНЫ ИЛИ СУЩЕСТВУЮЩИЕ ИЗМЕНЕНЫ ИЛИ УДАЛЕНЫ.

КАЖДЫЙ ЭЛЕМЕНТ PRODUCT BACKLOG'А ДОЛЖЕН БЫТЬ ЯСНО ОПРЕДЕЛЕН И ИМЕТЬ ОЦЕНКУ СЛОЖНОСТИ ИЛИ РАЗМЕРА (НАПРИМЕР, ЧЕРЕЗ USER STORY POINTS), ЧТОБЫ ОБЛЕГЧИТЬ ПЛАНИРОВАНИЕ И ПРИОРИТИЗАЦИЮ.

2.SPRINT BACKLOG:

SPRINT BACKLOG ПРЕДСТАВЛЯЕТ СОБОЙ СПИСОК ЗАДАЧ ИЛИ РАБОТ, КОТОРЫЕ КОМАНДА РАЗРАБОТКИ ВЫБИРАЕТ ИЗ PRODUCT BACKLOG'А ДЛЯ РЕАЛИЗАЦИИ ВО ВРЕМЯ КОНКРЕТНОГО СПРИНТА (ИТЕРАЦИИ).

SPRINT BACKLOG СОЗДАЕТСЯ КОМАНДОЙ РАЗРАБОТКИ НА ОСНОВЕ ПРИОРИТЕТОВ, ОПРЕДЕЛЕННЫХ PRODUCT OWNER'ОМ.

ЗАДАЧИ В SPRINT BACKLOG'Е ДОЛЖНЫ БЫТЬ ЯСНЫМИ, ИЗМЕРИМЫМИ И ПОНЯТНЫМИ, ЧТОБЫ КОМАНДА РАЗРАБОТКИ МОГЛА ПОНЯТЬ, КАКИЕ РАБОТЫ ДОЛЖНЫ БЫТЬ ВЫПОЛНЕНЫ И КАК ОНИ БУДУТ РЕАЛИЗОВАНЫ.

КАЖДЫЙ ЭЛЕМЕНТ SPRINT BACKLOG'А ОБЫЧНО ИМЕЕТ ОЦЕНКУ ТРУДОЕМКОСТИ ИЛИ ПРОГНОЗИРУЕМОЕ ВРЕМЯ ВЫПОЛНЕНИЯ.

3.INCREMENT:

INCREMENT ПРЕДСТАВЛЯЕТ СОБОЙ НАКОПЛЕННУЮ ИТОГОВУЮ РАБОТУ КОМАНДЫ РАЗРАБОТКИ В ТЕЧЕНИЕ СПРИНТА.

ОН ДОЛЖЕН БЫТЬ ПОЛНОСТЬЮ ФУНКЦИОНАЛЬНЫМ И ГОТОВЫМ К ПРЕДСТАВЛЕНИЮ ЗАКАЗЧИКУ ИЛИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЮ.

КАЖДЫЙ СПРИНТ ДОЛЖЕН СОЗДАВАТЬ НОВЫЙ INCREMENT, КОТОРЫЙ МОЖЕТ БЫТЬ ПРОТЕСТИРОВАН И ПРОВЕРЕН НА СООТВЕТСТВИЕ ТРЕБОВАНИЯМ И КРИТЕРИЯМ ПРИЕМКИ.

INCREMENT ДОЛЖЕН БЫТЬ "ГОТОВЫМ" (DONE) СО ВСЕМИ НЕОБХОДИМЫМИ ТЕСТАМИ, ДОКУМЕНТАЦИЕЙ И КАЧЕСТВОМ, ЧТОБЫ БЫТЬ ГОТОВЫМ К РЕЛИЗУ ИЛИ ИСПОЛЬЗОВАНИЮ.

КАЖДЫЙ НОВЫЙ INCREMENT СТРОИТСЯ НА ПРЕДЫДУЩИХ ИТЕРАЦИЯХ, ЧТО ПОЗВОЛЯЕТ ПРОДУКТУ ПОСТЕПЕННО РАЗВИВАТЬСЯ И РАСТИ.

ОСНОВНЫЕ КОНЦЕПЦИИ SCRUM ВКЛЮЧАЮТ:

РОЛИ

СПРИНТЫ И ПЛАНИРОВАНИЕ

ЕЖЕДНЕВНЫЕ СОВЕЩАНИЯ

ДЕМОНСТРАЦИЯ

РЕТРОСПЕКТИВА

SCRUM. РОЛИ:

1.SCRUM MASTER: ОБЕСПЕЧИВАЕТ СЛЕДОВАНИЕ SCRUM-ПРОЦЕССУ, ПОМОГАЕТ УСТРАНЯТЬ ПРЕПЯТСТВИЯ И ОБЕСПЕЧИВАЕТ ЭФФЕКТИВНУЮ КОМАНДНУЮ РАБОТУ.

2.PRODUCT OWNER: ОПРЕДЕЛЯЕТ ТРЕБОВАНИЯ И ПРИОРИТЕТЫ, УПРАВЛЯЕТ БЭКЛОГОМ ПРОДУКТА.

2.КОМАНДА : ОТВЕЧАЕТ ЗА СОЗДАНИЕ И ДОСТАВКУ РАБОТАЮЩЕГО ПРОГРАММНОГО ПРОДУКТА.

SCRUM MASTER:

SCRUM-МАСТЕР – ЭТО СВОЕОБРАЗНЫЙ КОУЧ ДЛЯ КОЛЛЕКТИВА. ОН ПОДДЕРЖИВАЕТ УЧАСТНИКОВ КОМАНДЫ, РАСПРЕДЕЛЯЕТ МЕЖДУ НИМИ ЗАДАЧИ, ДАЕТ НЕОБХОДИМЫЕ ИНСТРУКЦИИ. ЕГО ГЛАВНАЯ ЦЕЛЬ – ВНЕДРИТЬ В РАБОТУ КОМПАНИИ SCRUM-ПРИНЦИПЫ, НАУЧИТЬ КОМАНДУ САМООРГАНИЗАЦИИ И САМОКОНТРОЛЮ.

ОСНОВНЫЕ ОБЯЗАННОСТИ SCRUM MASTERA :

ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРАВИЛЬНОГО ПРИМЕНЕНИЯ МЕТОДОЛОГИИ SCRUM.

УСТРАНЕНИЕ ПРЕПЯТСТВИЙ, КОТОРЫЕ МЕШАЮТ КОМАНДЕ ДОСТИЧЬ СВОИХ ЦЕЛЕЙ.

ПОМОЩЬ В УПРАВЛЕНИИ КОММУНИКАЦИЕЙ И ВЗАИМОДЕЙСТВИЕМ ВНУТРИ КОМАНДЫ.

ОРГАНИЗАЦИЯ И ПРОВЕДЕНИЕ ЕЖЕДНЕВНЫХ СТЕНДАП-МИТИНГОВ (STAND-UP MEETINGS), РЕТРОСПЕКТИВ (RETROSPECTIVES) И ПЛАНИРОВАНИЯ СПРИНТОВ (SPRINT PLANNING).

ОБУЧЕНИЕ И ПОДДЕРЖКА КОМАНДЫ В ПРИМЕНЕНИИ SCRUM-ПРИНЦИПОВ И ПРАКТИК.

PRODUCT OWNER:

РОЛЬ PRODUCT OWNERА ПРЕДСТАВЛЯЕТ ИНТЕРЕСЫ ЗАКАЗЧИКА ИЛИ БИЗНЕСА И ОТВЕЧАЕТ ЗА СОЗДАНИЕ И ПОДДЕРЖКУ ВИДЕНИЯ ПРОДУКТА.

ОСНОВНЫЕ ОБЯЗАННОСТИ PRODUCT OWNER ВКЛЮЧАЮТ:

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ТРЕБОВАНИЙ И ПРИОРИТЕТОВ ПРОДУКТА.

СОЗДАНИЕ И ПОДДЕРЖКА PRODUCT BACKLOGA - СПИСКА ЗАДАЧ И ФУНКЦИОНАЛЬНОСТЕЙ, КОТОРЫЕ ДОЛЖНЫ БЫТЬ РЕАЛИЗОВАНЫ.

ОБЕСПЕЧЕНИЕ ЧЕТКОГО ПОНИМАНИЯ ТРЕБОВАНИЙ И ОЖИДАНИЙ ЗАКАЗЧИКА КОМАНДОЙ РАЗРАБОТЧИКОВ.

ПРИНЯТИЕ РЕШЕНИЙ О СОДЕРЖИМОМ И ВЫПУСКЕ ИНКРЕМЕНТОВ ПРОДУКТА.

АКТИВНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С КОМАНДОЙ РАЗРАБОТЧИКОВ И ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ ПО ПРОДУКТУ.

КОМАНДА РАЗРАБОТЧИКОВ:

КОМАНДА РАЗРАБОТЧИКОВ ЯВЛЯЕТСЯ ГРУППОЙ СПЕЦИАЛИСТОВ, ОТВЕТСТВЕННЫХ ЗА РЕАЛИЗАЦИЮ ТРЕБОВАНИЙ И ДОСТАВКУ РАБОТАЮЩЕГО ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ.

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ КОМАНДЫ РАЗРАБОТЧИКОВ ВКЛЮЧАЮТ:

САМООРГАНИЗАЦИЯ И КОЛЛЕКТИВНАЯ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЗА ДОСТИЖЕНИЕ ЦЕЛЕЙ СПРИНТА.

РАЗНООБРАЗИЕ НАВЫКОВ И ЭКСПЕРТИЗЫ, КОТОРЫЕ НЕОБХОДИМЫ ДЛЯ РАЗРАБОТКИ И ТЕСТИРОВАНИЯ ПРОДУКТА.

РАБОТА ПО ИТЕРАТИВНОМУ ПОДХОДУ, В РАМКАХ СПРИНТОВ.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С PRODUCT OWNEROM ДЛЯ УТОЧНЕНИЯ ТРЕБОВАНИЙ И ОБРАТНОЙ СВЯЗИ.

РЕГУЛЯРНОЕ ОБСУЖДЕНИЕ ПРОГРЕССА И ПРОБЛЕМ НА ЕЖЕДНЕВНЫХ СЕНДАП-МИТИНГАХ И РЕТРОСПЕКТИВАХ.

SCRUM. СПРИНТЫ И ПЛАНИРОВАНИЕ:

СПРИНТЫ: ИТЕРАТИВНЫЕ ПЕРИОДЫ, В ТЕЧЕНИЕ КОТОРЫХ КОМАНДА ВЫПОЛНЯЕТ ЗАДАЧИ И СОЗДАЕТ ИНКРЕМЕНТ ПРОДУКТА.

ПЛАНИРОВАНИЕ СПРИНТА: ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЗАДАЧ, КОТОРЫЕ КОМАНДА ПЛАНИРУЕТ ЗАВЕРШИТЬ В СЛЕДУЮЩЕМ СПРИНТЕ.

ПЛАНИРОВАНИЕ СПРИНТОВ:

СПРИНТ В SCRUM-МЕТОДОЛОГИИ ПРЕДСТАВЛЯЕТ СОБОЙ ФИКСИРОВАННЫЙ ВРЕМЕННОЙ ИНТЕРВАЛ, ОБЫЧНО ОТ 1 ДО 4 НЕДЕЛЬ, В ТЕЧЕНИЕ КОТОРОГО КОМАНДА РАЗРАБОТЧИКОВ ВЫПОЛНЯЕТ РАБОТУ НАД ЗАДАЧАМИ ИЗ PRODUCT BACKLOGA. СПРИНТ ЯВЛЯЕТСЯ ОСНОВНОЙ ИТЕРАЦИЕЙ В SCRUM И ОБЕСПЕЧИВАЕТ ФОКУСИРОВКУ РАБОТЫ КОМАНДЫ И РЕГУЛЯРНУЮ ДОСТАВКУ РАБОТАЮЩЕГО ИНКРЕМЕНТА ПРОДУКТА.

ЭТАПЫ ПЛАНИРОВАНИЯ:

ПОДГОТОВКА:

ПЕРЕД НАЧАЛОМ ПЛАНИРОВАНИЯ СПРИНТА PRODUCT OWNER И КОМАНДА РАЗРАБОТЧИКОВ СОБИРАЮТСЯ ДЛЯ ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫХ ДЕЙСТВИЙ. PRODUCT OWNER ОБНОВЛЯЕТ PRODUCT BACKLOG, ДОБАВЛЯЯ НОВЫЕ ЗАДАЧИ И УТОЧНЯЯ ПРИОРИТЕТЫ. КОМАНДА РАЗРАБОТЧИКОВ ПРОСМАТРИВАЕТ PRODUCT BACKLOG И ПРОВОДИТ АНАЛИЗ ТРЕБОВАНИЙ.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЦЕЛИ СПРИНТА:

НА ЭТОМ ЭТАПЕ PRODUCT OWNER И КОМАНДА РАЗРАБОТЧИКОВ ОПРЕДЕЛЯЮТ ЦЕЛЬ ИЛИ НАБОР ЦЕЛЕЙ, КОТОРЫЕ ОНИ ПЛАНИРУЮТ ДОСТИЧЬ В ТЕЧЕНИЕ СПРИНТА. ЦЕЛЬ СПРИНТА ДОЛЖНА БЫТЬ КОНКРЕТНОЙ, ИЗМЕРИМОЙ И ДОСТИЖИМОЙ.

ВЫБОР ЗАДАЧ:

КОМАНДА РАЗРАБОТЧИКОВ ВЫБИРАЕТ ЗАДАЧИ ИЗ PRODUCT BACKLOGA, КОТОРЫЕ ОНИ ПЛАНИРУЮТ ВЫПОЛНИТЬ В ТЕЧЕНИЕ СПРИНТА. ОНИ ОБСУЖДАЮТ ОБЪЕМ РАБОТ, ОЦЕНИВАЮТ СЛОЖНОСТЬ И УЧИТЫВАЮТ СВОЮ ПРОПУСКНУЮ СПОСОБНОСТЬ. ОБЫЧНО ЗАДАЧИ ВЫБИРАЮТСЯ ТАКИМ ОБРАЗОМ, ЧТОБЫ ДОСТИЧЬ ЦЕЛИ СПРИНТА.

ЭТАПЫ ПЛАНИРОВАНИЯ:

РАЗБИЕНИЕ ЗАДАЧ:

ПОСЛЕ ВЫБОРА ЗАДАЧ КОМАНДА РАЗРАБОТЧИКОВ РАЗБИВАЕТ ИХ НА БОЛЕЕ МЕЛКИЕ И КОНКРЕТНЫЕ ЗАДАНИЯ, КОТОРЫЕ МОЖНО ЛЕГКО ОЦЕНИТЬ И ВЫПОЛНИТЬ В ТЕЧЕНИЕ СПРИНТА. ЭТО ПОМОГАЕТ ЛУЧШЕ СПЛАНИРОВАТЬ И РАСПРЕДЕЛИТЬ РАБОТУ МЕЖДУ ЧЛЕНАМИ КОМАНДЫ.

ОЦЕНКА И ПЛАНИРОВАНИЕ:

НА ЭТОМ ЭТАПЕ КОМАНДА РАЗРАБОТЧИКОВ ОЦЕНИВАЕТ КАЖДУЮ ЗАДАЧУ ПО ВРЕМЕНИ И СЛОЖНОСТИ. ОЦЕНКИ МОГУТ БЫТЬ ВЫРАЖЕНЫ В ЧАСАХ, ДНЯХ ИЛИ ДРУГИХ ЕДИНИЦАХ ИЗМЕРЕНИЯ ВРЕМЕНИ. КОМАНДА ПЛАНИРУЕТ, СКОЛЬКО ЗАДАЧ ОНИ МОГУТ ВЫПОЛНИТЬ В ТЕЧЕНИЕ СПРИНТА, И СОЗДАЕТ SPRINT BACKLOG - СПИСОК ЗАДАЧ, КОТОРЫЕ БУДУТ ВЫПОЛНЕНЫ В СПРИНТЕ.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПЛАНИРОВАНИЯ:

ПО ЗАВЕРШЕНИИ ПЛАНИРОВАНИЯ СПРИНТА КОМАНДА РАЗРАБОТЧИКОВ И PRODUCT OWNER ПРОВОДЯТ ФИНАЛЬНОЕ СОГЛАСОВАНИЕ И УТВЕРЖДАЮТ SPRINT BACKLOG. ВСЕ ЧЛЕНЫ КОМАНДЫ ДОЛЖНЫ ИМЕТЬ ПОНИМАНИЕ И СОГЛАСИЕ С ПЛАНОМ СПРИНТА.

ПЛАНИРОВАНИЕ СПРИНТОВ:

ПОСЛЕ ЗАВЕРШЕНИЯ ПЛАНИРОВАНИЯ СПРИНТА КОМАНДА РАЗРАБОТЧИКОВ НАЧИНАЕТ РАБОТУ НАД ЗАДАЧАМИ ИЗ SPRINT BACKLOGA.

В ТЕЧЕНИЕ СПРИНТА ОНИ ПРОВОДЯТ ЕЖЕДНЕВНЫЕ СЕНДАП-МИТИНГИ, ОТСЛЕЖИВАЮТ ПРОГРЕСС И РЕШАЮТ ПРЕПЯТСТВИЯ.

ПО ЗАВЕРШЕНИИ СПРИНТА ПРОВОДИТСЯ SPRINT REVIEW И РЕТРОСПЕКТИВА, ЧТО ЗАВЕРШАЕТ ТЕКУЩИЙ СПРИНТ И ПОДГОТАВЛИВАЕТ КОМАНДУ К СЛЕДУЮЩЕМУ.

УПРАВЛЕНИЕ СПРИНТАМИ В SCRUM

РОЛИ В УПРАВЛЕНИИ СПРИНТАМИ:

PRODUCT OWNER: ОПРЕДЕЛЯЕТ ТРЕБОВАНИЯ И ПРИОРИТЕТЫ, РАБОТАЕТ С КОМАНДОЙ РАЗРАБОТЧИКОВ И ПРИНИМАЕТ РЕШЕНИЯ ОТНОСИТЕЛЬНО СОДЕРЖАНИЯ СПРИНТА.

SCRUM MASTER: ОБЕСПЕЧИВАЕТ СОБЛЮДЕНИЕ ПРИНЦИПОВ И ПРАКТИК SCRUM, ПОМОГАЕТ КОМАНДЕ РАЗРАБОТЧИКОВ И PRODUCT OWNER В ДОСТИЖЕНИИ ЦЕЛЕЙ СПРИНТА.

КОМАНДА РАЗРАБОТЧИКОВ: ОТВЕЧАЕТ ЗА ВЫПОЛНЕНИЕ РАБОТ В РАМКАХ СПРИНТА И ДОСТАВКУ ГОТОВОГО ИНКРЕМЕНТА ПРОДУКТА.

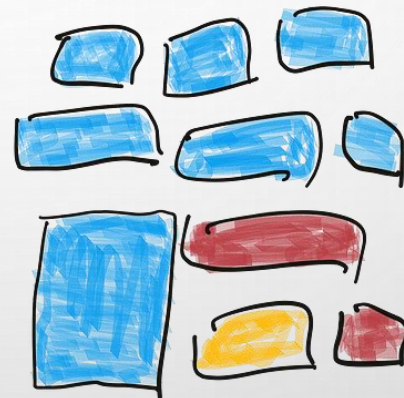
УПРАВЛЕНИЕ СПРИНТАМИ В SCRUM

SPRINT PLANNING (ПЛАНИРОВАНИЕ СПРИНТА):

НА ЭТОМ ЭТАПЕ PRODUCT OWNER И КОМАНДА РАЗРАБОТЧИКОВ СОВМЕСТНО ОПРЕДЕЛЯЮТ ЦЕЛИ И ОБЪЕМ РАБОТ НА СЛЕДУЮЩИЙ СПРИНТ. ОНИ ОБСУЖДАЮТ ТРЕБОВАНИЯ, ВЫБИРАЮТ ЗАДАЧИ ДЛЯ СПРИНТА И СОЗДАЮТ SPRINT BACKLOG.

SPRINT PLANNING

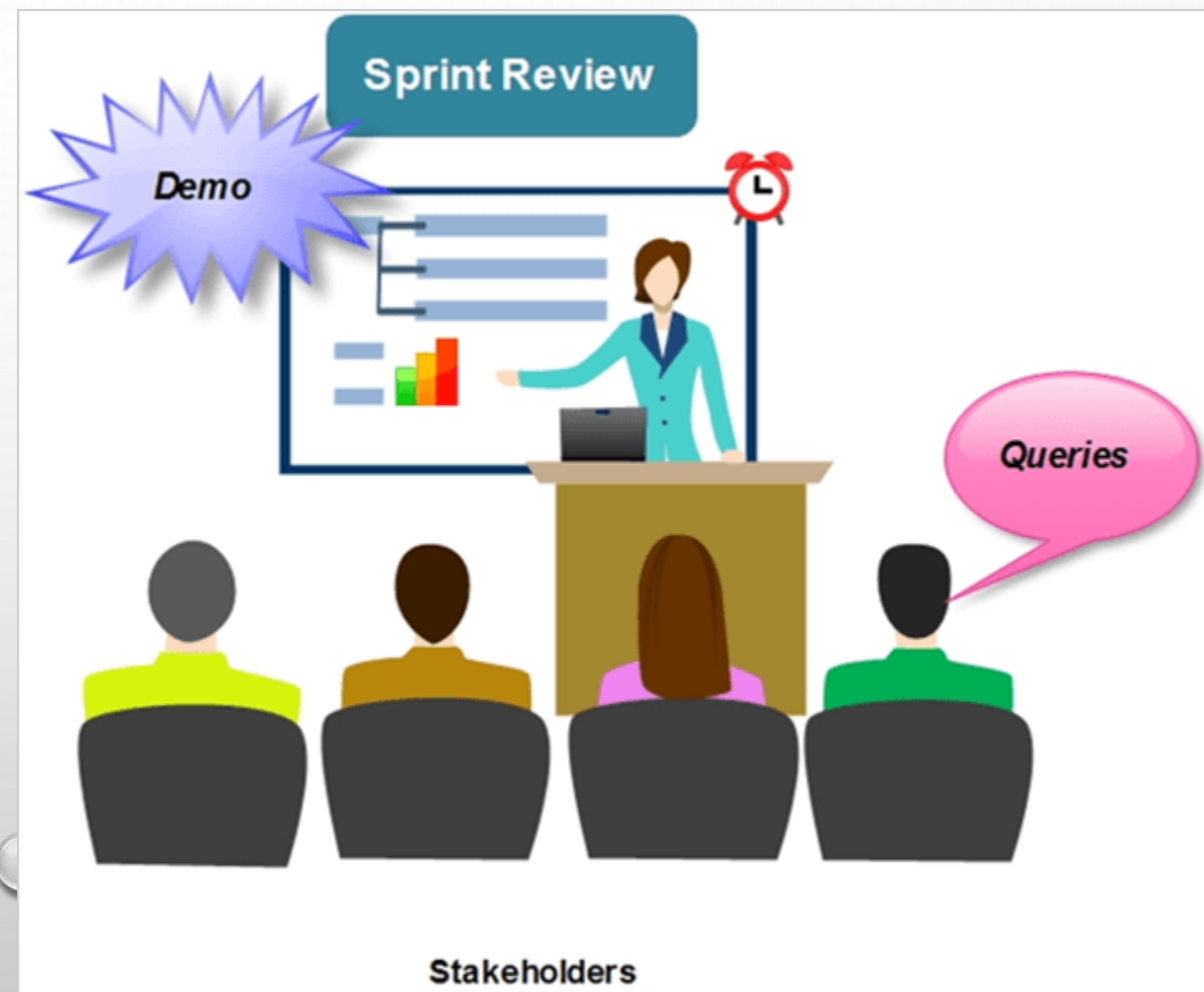
SPRINT BACKLOG



УПРАВЛЕНИЕ СПРИНТАМИ В SCRUM

SPRINT REVIEW (ОБЗОР СПРИНТА):

ПО ЗАВЕРШЕНИИ СПРИНТА КОМАНДА РАЗРАБОТЧИКОВ ПРЕДСТАВЛЯЕТ ГОТОВЫЙ ИНКРЕМЕНТ ПРОДУКТА. НА SPRINT REVIEW КОМАНДА И ЗАИНТЕРЕСОВАННЫЕ СТОРОНЫ ОБСУЖДАЮТ РЕЗУЛЬТАТЫ СПРИНТА И ПРЕДСТАВЛЕННЫЙ ИНКРЕМЕНТ. ПРИ НЕОБХОДИМОСТИ PRODUCT BACKLOG МОЖЕТ БЫТЬ ОБНОВЛЕН НА ОСНОВЕ ОБРАТНОЙ СВЯЗИ.



УПРАВЛЕНИЕ СПРИНТАМИ В SCRUM

МОНИТОРИНГ И ПРОГРЕСС:

В ТЕЧЕНИЕ СПРИНТА КОМАНДА РАЗРАБОТЧИКОВ И SCRUM MASTER ОТСЛЕЖИВАЮТ ПРОГРЕСС ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАЧ. ОНИ ОБСУЖДАЮТ ПРЕПЯТСТВИЯ И ПРОБЛЕМЫ, КОТОРЫЕ МОГУТ ВОЗНИКНУТЬ, И ПРЕДПРИНИМАЮТ МЕРЫ ДЛЯ ИХ РЕШЕНИЯ.

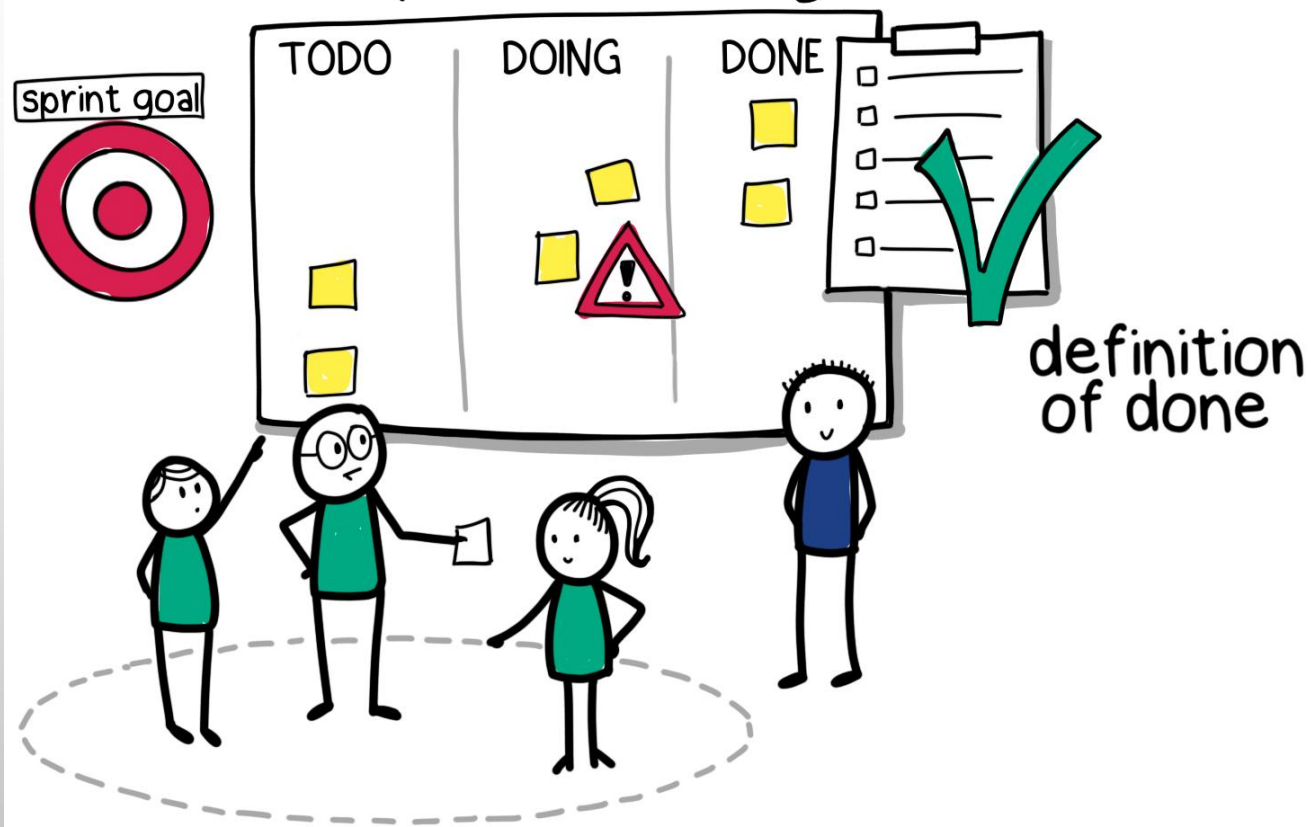
УПРАВЛЕНИЕ СПРИНТАМИ В SCRUM ОСНОВАНО НА ИТЕРАТИВНОСТИ, ПРОЗРАЧНОСТИ И КОЛЛАБОРАЦИИ. ЭТО ПОЗВОЛЯЕТ КОМАНДЕ РАБОТАТЬ ЭФФЕКТИВНО, ДОСТАВЛЯТЬ РАБОТАЮЩИЙ ПРОДУКТ В КОРОТКИЕ СРОКИ И НЕПРЕРЫВНО УЛУЧШАТЬ ПРОЦЕСС РАЗРАБОТКИ.

SCRUM. ЕЖЕДНЕВНЫЕ СОВЕЩАНИЯ:

DAILY SCRUM (ЕЖЕДНЕВНЫЙ МИТИНГ):
КОРОТКИЕ СОВЕЩАНИЯ КОМАНДЫ, НА
КОТОРЫХ КАЖДЫЙ УЧАСТНИК
ОТЧИТЫВАЕТСЯ О СВОЕМ ПРОГРЕССЕ,
ПРЕПЯТСТВИЯХ И ПЛАНАХ НА ДЕНЬ.

DAILY SCRUM

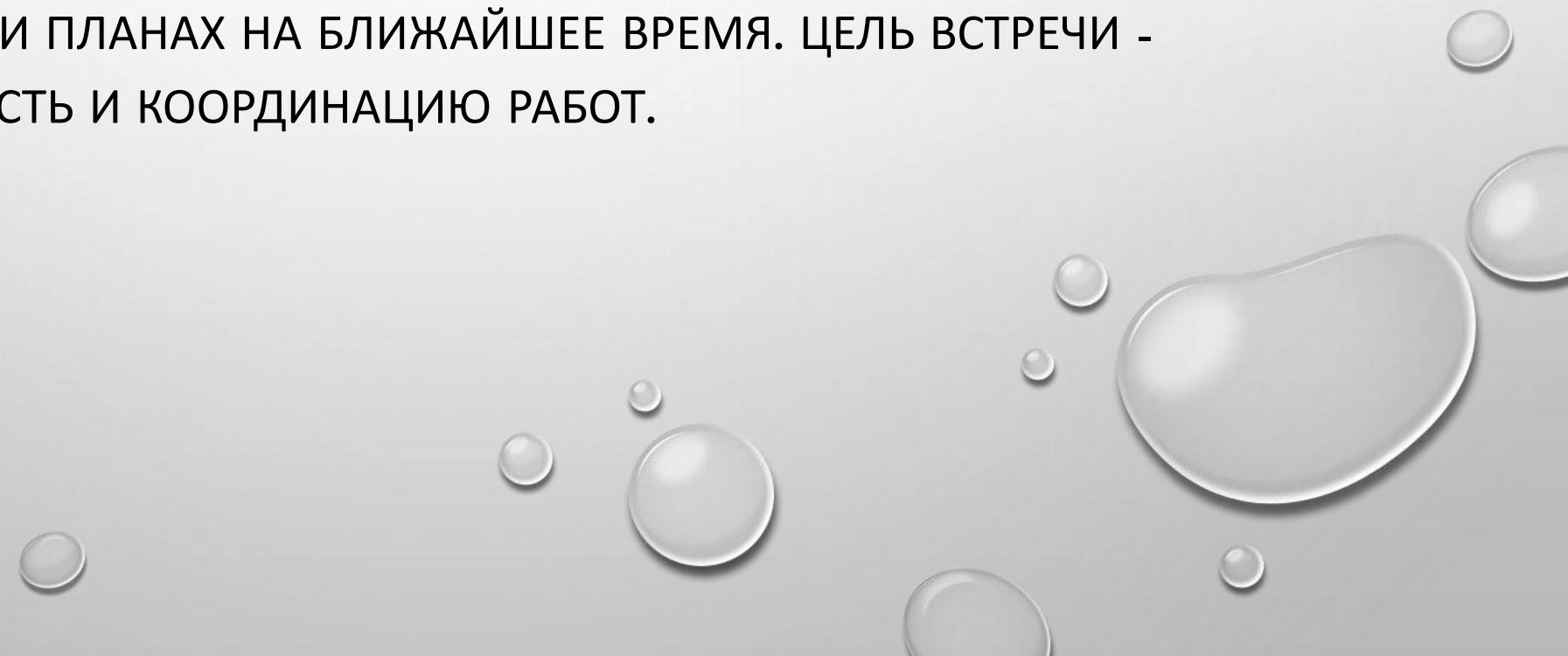
sprint backlog





DAILY SCRUM (ЕЖЕДНЕВНОЕ СОВЕЩАНИЕ):

ЕЖЕДНЕВНЫЕ СЕНДАП-МИТИНГИ ПРОВОДЯТСЯ ДЛЯ СИНХРОНИЗАЦИИ РАБОТЫ КОМАНДЫ РАЗРАБОТЧИКОВ. КАЖДЫЙ ЧЛЕН КОМАНДЫ ДОКЛАДЫВАЕТ О СВОЕМ ПРОГРЕССЕ, ПРОБЛЕМАХ И ПЛАНАХ НА БЛИЖАЙШЕЕ ВРЕМЯ. ЦЕЛЬ ВСТРЕЧИ - ОБЕСПЕЧИТЬ ПРОЗРАЧНОСТЬ И КООРДИНАЦИЮ РАБОТ.



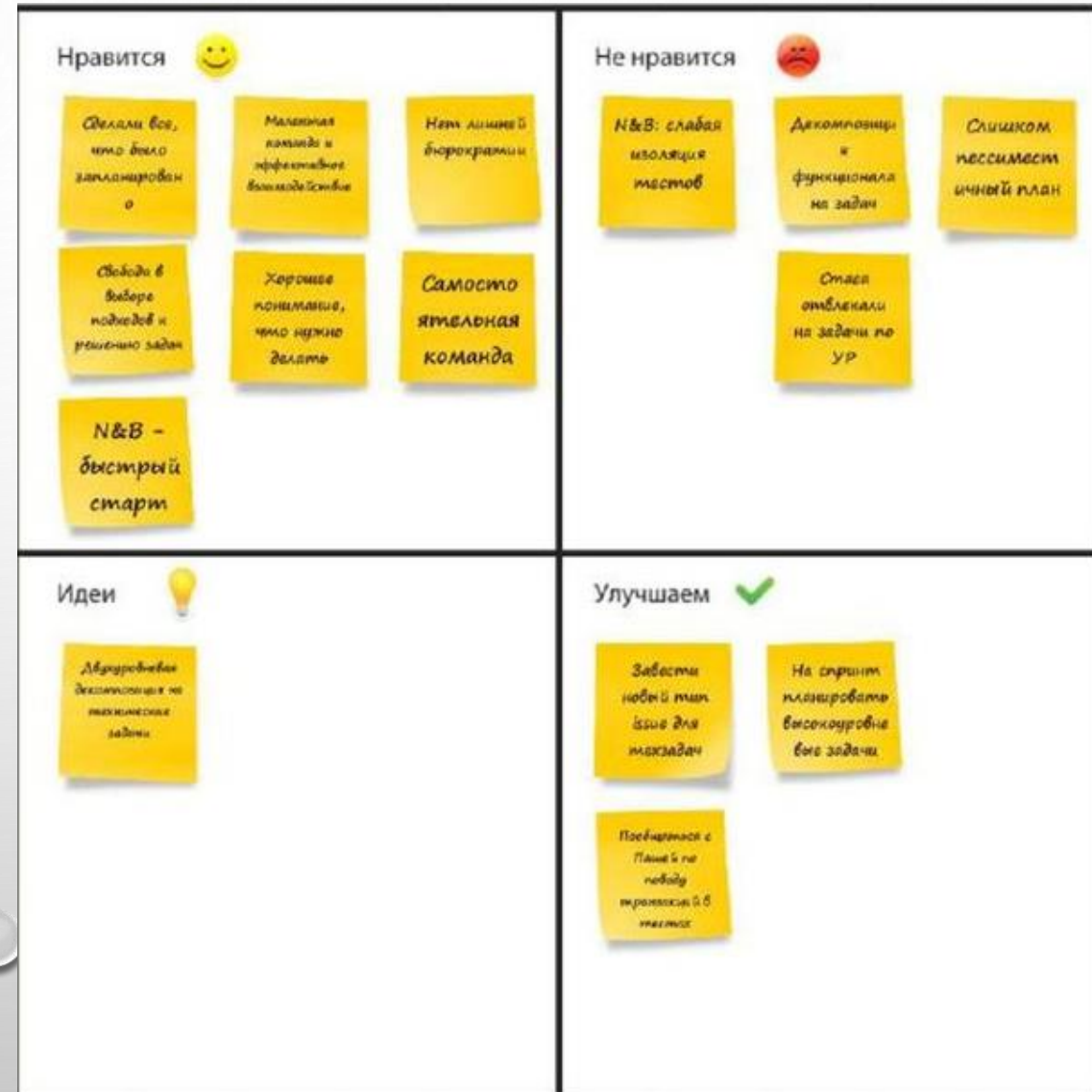
SCRUM. ДЕМОНСТРАЦИЯ

ДЕМОНСТРАЦИЯ (SPRINT REVIEW): ПОКАЗ РАБОТАЮЩЕГО РЕЛИЗА ПРОДУКТА ПО ЗАВЕРШЕНИЮ СПРИНТА.



SCRUM. РЕТРОСПЕКТИВА:


РЕТРОСПЕКТИВА: АНАЛИЗ ПРОШЛОГО СПРИНТА С ЦЕЛЮ УЛУЧШЕНИЯ ПРОЦЕССА В БУДУЩЕМ.





SPRINT RETROSPECTIVE (РЕТРОСПЕКТИВА СПРИНТА):

РЕТРОСПЕКТИВА ПРОВОДИТСЯ ПОСЛЕ SPRINT REVIEW И НАПРАВЛЕНА НА АНАЛИЗ ПРОШЛОГО СПРИНТА И ПОИСК СПОСОБОВ УЛУЧШЕНИЯ ПРОЦЕССА. КОМАНДА РАЗРАБОТЧИКОВ ОБСУЖДАЕТ, ЧТО РАБОТАЛО ХОРОШО, ЧТО МОЖНО УЛУЧШИТЬ И ФОРМУЛИРУЕТ ПЛАН ДЕЙСТВИЙ НА СЛЕДУЮЩИЙ СПРИНТ.



SCRUM. ЗАКЛЮЧЕНИЕ.

SCRUM ПОЗВОЛЯЕТ ГИБКО АДАПТИРОВАТЬСЯ К ИЗМЕНЕНИЯМ. ЕСЛИ В ХОДЕ СПРИНТА ПОЯВЛЯЮТСЯ НОВЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ИЛИ ПРИОРИТЕТЫ МЕНЯЮТСЯ, PRODUCT OWNER МОЖЕТ ВНЕСТИ КОРРЕКТИРОВКИ В PRODUCT BACKLOG, И ЭТИ ИЗМЕНЕНИЯ МОГУТ БЫТЬ УЧТЕНЫ В СЛЕДУЮЩИХ СПРИНТАХ.

П.С: SCRUM СНИЖАЕТ ВРЕМЯ НА РАЗРАБОТКУ, УВЕЛИЧИВАЕТ ВРЕМЯ УСТРАНЕНИЯ ОШИБОК, УБИРАЕТ ЛИШНИЕ ПРОЦЕССЫ И СНИЖАЕТ ИЗДЕРЖКИ. ХОРОШО ПОДХОДИТ ДЛЯ НЕБОЛЬШИХ СТАРТАПОВ, КОГДА ВАЖНО БЫСТРО ВЫПУСТИТЬ РЕЛИЗ.

SCRAM-ДОСКА

БЭКЛОГ	нужно сделать	ДЕЛАЮ	ПРОВЕРКА	ГОТОВО
	 			 
	 		 	
		 		 

ПРИМЕР РАБОТЫ КОМАНДЫ ПО МЕТОДОЛОГИИ SCRUM:

1.ПЛАНИРОВАНИЕ СПРИНТА:

1. КОМАНДА (РАЗРАБОТЧИКИ, ТЕСТИРОВЩИКИ, ДИЗАЙНЕРЫ И Т.Д.) И ВЛАДЕЛЕЦ ПРОДУКТА (PRODUCT OWNER) СОБИРАЮТСЯ НА ПЛАНИРОВАНИИ СПРИНТА.
2. ВЛАДЕЛЕЦ ПРОДУКТА ПРЕДСТАВЛЯЕТ СПИСОК ЗАДАЧ, ИЗВЕСТНЫЙ КАК PRODUCT BACKLOG.
3. КОМАНДА И ВЛАДЕЛЕЦ ПРОДУКТА ОБСУЖДАЮТ ЗАДАЧИ И ПРИОРИТЕТЫ, А ЗАТЕМ КОМАНДА ВЫБИРАЕТ ЗАДАЧИ, КОТОРЫЕ ОНА СМОЖЕТ ВЫПОЛНИТЬ В ТЕЧЕНИЕ ОДНОГО СПРИНТА (ОБЫЧНО 1-2 НЕДЕЛИ).
4. ВЫБРАННЫЕ ЗАДАЧИ ПЕРЕНОСЯТСЯ В SPRINT BACKLOG.

2.ВЫПОЛНЕНИЕ СПРИНТА:

1. КОМАНДА ЕЖЕДНЕВНО ПРОВОДИТ КРАТКОЕ СОВЕЩАНИЕ, НАЗЫВАЕМОЕ DAILY SCRUM ИЛИ STAND-UP, ЧТОБЫ ОБСУДИТЬ ПРОГРЕСС, ПРОБЛЕМЫ И ПЛАНЫ НА ДЕНЬ.
2. КАЖДЫЙ ЧЛЕН КОМАНДЫ РАБОТАЕТ НАД СВОИМИ ЗАДАЧАМИ, ПРИМЕНЯЯ ПРИНЦИПЫ КОЛЛЕКТИВНОЙ РАБОТЫ И САМООРГАНИЗАЦИИ.
3. ВЛАДЕЛЕЦ ПРОДУКТА ДОСТУПЕН ДЛЯ КОМАНДЫ, ЧТОБЫ ОТВЕЧАТЬ НА ВОПРОСЫ И ПРЕДОСТАВЛЯТЬ УТОЧНЕНИЯ ПО ТРЕБОВАНИЯМ ПРОДУКТА.
4. КОМАНДА СТРЕМИТСЯ ВЫПОЛНИТЬ ВСЕ ЗАДАЧИ, ПЕРЕНЕСЕННЫЕ В SPRINT BACKLOG, К КОНЦУ СПРИНТА.

3.ОБЗОР СПРИНТА:

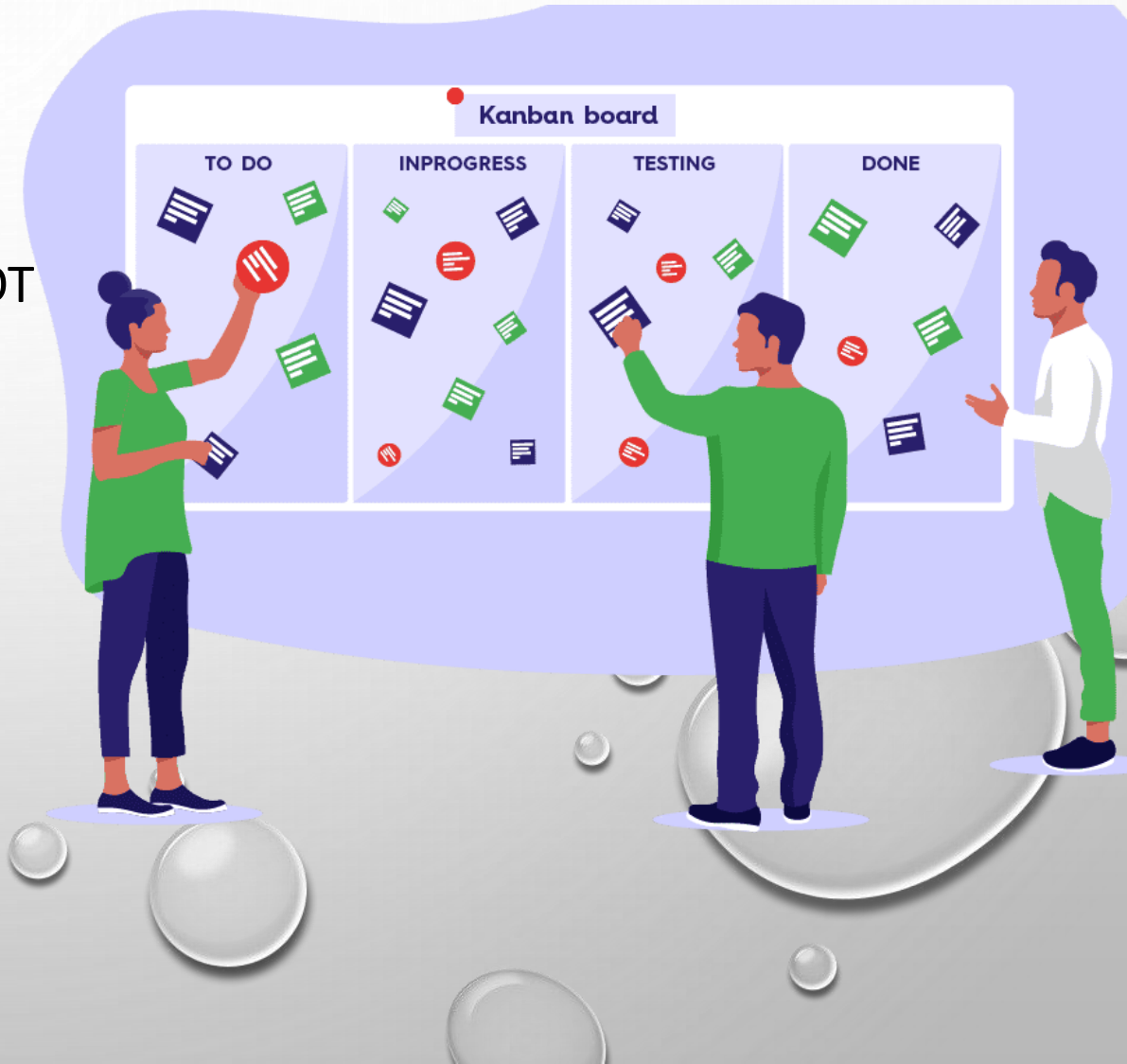
1. ПО ОКОНЧАНИИ СПРИНТА КОМАНДА ПРОВОДИТ ОБЗОР СПРИНТА (SPRINT REVIEW) С ВЛАДЕЛЬЦЕМ ПРОДУКТА И ЗАИНТЕРЕСОВАННЫМИ СТОРОНАМИ.
2. КОМАНДА ПРЕДСТАВЛЯЕТ ЗАВЕРШЕННУЮ РАБОТУ И ПРОДЕМОНСТРИРУЕТ ФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ, КОТОРАЯ БЫЛА ДОБАВЛЕНА В ПРИЛОЖЕНИЕ.
3. ВЛАДЕЛЕЦ ПРОДУКТА И ЗАИНТЕРЕСОВАННЫЕ СТОРОНЫ ЗАДАЮТ ВОПРОСЫ, ВЫРАЖАЮТ СВОЕ МНЕНИЕ И ПРЕДЛАГАЮТ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ИЛИ ИЗМЕНЕНИЯ.

4.РЕТРОСПЕКТИВА СПРИНТА:

1. ПОСЛЕ ОБЗОРА СПРИНТА КОМАНДА ПРОВОДИТ РЕТРОСПЕКТИВУ СПРИНТА (SPRINT RETROSPECTIVE), ЧТОБЫ ОЦЕНИТЬ СВОЮ РАБОТУ И ИДЕНТИФИЦИРОВАТЬ УЛУЧШЕНИЯ.
2. КОМАНДА ОБСУЖДАЕТ, ЧТО РАБОТАЛО ХОРОШО, КАКИЕ ПРОБЛЕМЫ ВОЗНИКЛИ И КАК МОЖНО УЛУЧШИТЬ СВОЙ ПРОЦЕСС РАБОТЫ В СЛЕДУЮЩИХ СПРИНТАХ.
3. КОМАНДА ОПРЕДЕЛЯЕТ КОНКРЕТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ ПО УЛУЧШЕНИЮ И ВНОСИТ СООТВЕТСТВУЮЩИЕ ИЗМЕНЕНИЯ В СВОЙ РАБОЧИЙ ПРОЦЕСС.

2.2 KANBAN

КАНБАН - ЭТО МЕТОДОЛОГИЯ, КОТОРАЯ СОСРЕДОТАЧИВАЕТСЯ НА ВИЗУАЛИЗАЦИИ И ОПТИМИЗАЦИИ ПОТОКА РАБОТЫ. В ОТЛИЧИЕ ОТ SCRUM, КАНБАН НЕ ИМЕЕТ ФИКСИРОВАННЫХ СПРИНТОВ И ИТЕРАЦИЙ.



ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ KANBAN :

ВИЗУАЛИЗАЦИЯ ПОТОКА РАБОТЫ:

ДОСКА KANBAN: ВИЗУАЛЬНОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ЗАДАЧ И ИХ СОСТОЯНИЙ.

КОЛОНКИ: СТОЛБЦЫ НА ДОСКЕ, ПРЕДСТАВЛЯЮЩИЕ РАЗЛИЧНЫЕ ЭТАПЫ РАБОТЫ НАД ЗАДАЧАМИ.

ОГРАНИЧЕНИЕ WORK IN PROGRESS (WIP):

WIP-ЛИМИТ (WORK IN PROGRESS) — ЭТО ЧИСЛО, КОТОРОЕ ПОКАЗЫВАЕТ МАКСИМАЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО ЗАДАЧ В ОПРЕДЕЛЕННОЙ ОБЛАСТИ ДОСКИ. ЭТИ ЛИМИТЫ МОГУТ УСТАНАВЛИВАТЬСЯ НА ЧЕЛОВЕКА, НА ЭТАП РАБОТ ИЛИ НА ВСЮ КОМАНДУ. НАПРИМЕР, ЕСЛИ У КОМАНДЫ WIP-ЛИМИТ РАВЕН ЧЕТЫРЕМ, ТО У НЕЕ В РАБОТЕ МОЖЕТ НАХОДИТЬСЯ НЕ БОЛЬШЕ ЧЕТЫРЕХ ЗАДАЧ ОДНОВРЕМЕННО:

ЕСЛИ ЛИМИТ ЗАКОНЧИЛСЯ, КОМАНДА ДОЛЖНА ПОСМОТРЕТЬ НА ДОСКУ И ПОПРОБОВАТЬ ПРОДВИНУТЬ ВПРАВО КАКУЮ-НИБУДЬ ИЗ ТЕКУЩИХ ЗАДАЧ.



ПОСТОЯННОЕ УЛУЧШЕНИЕ:

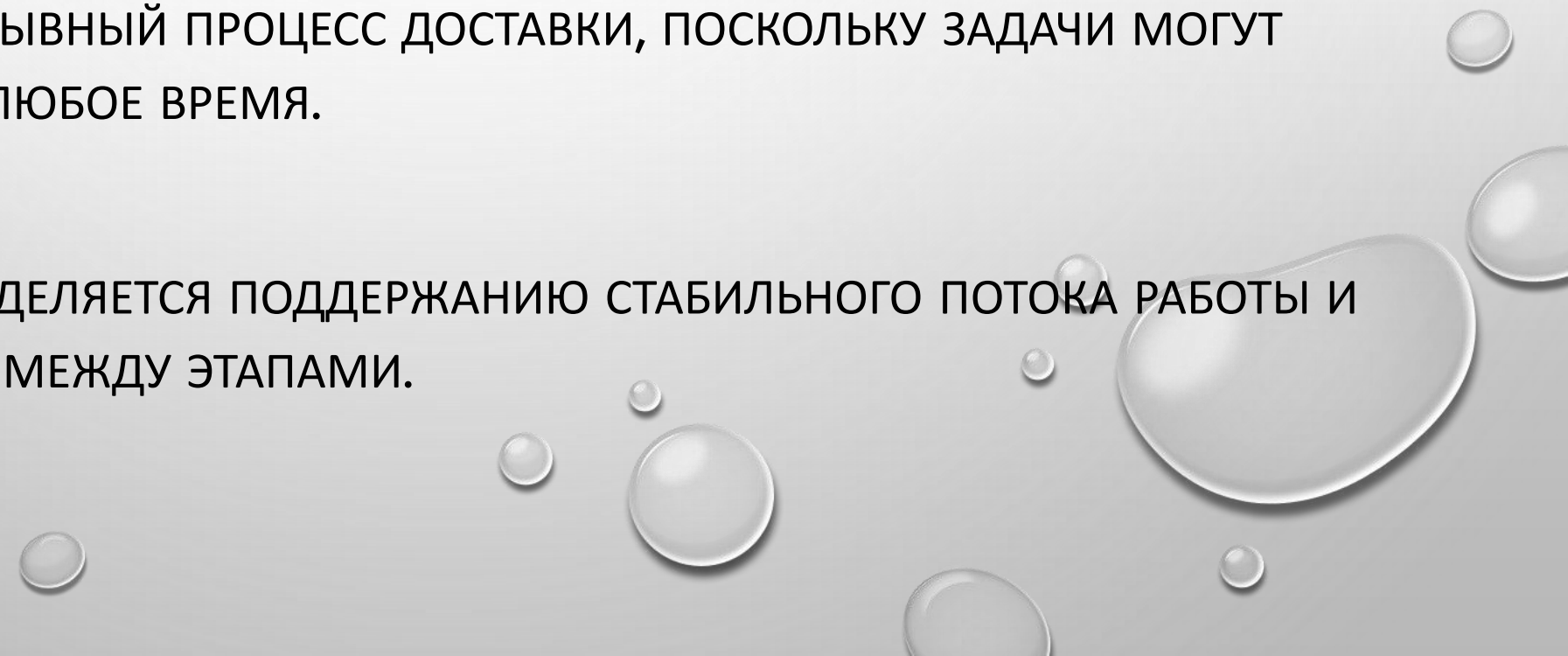
УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ ПОТОКА РАБОТЫ НА ОСНОВЕ НАБЛЮДЕНИЯ ЗА ПРОЦЕССОМ И РЕГУЛЯРНОГО АНАЛИЗА.

НЕПРЕРЫВНАЯ ДОСТАВКА:

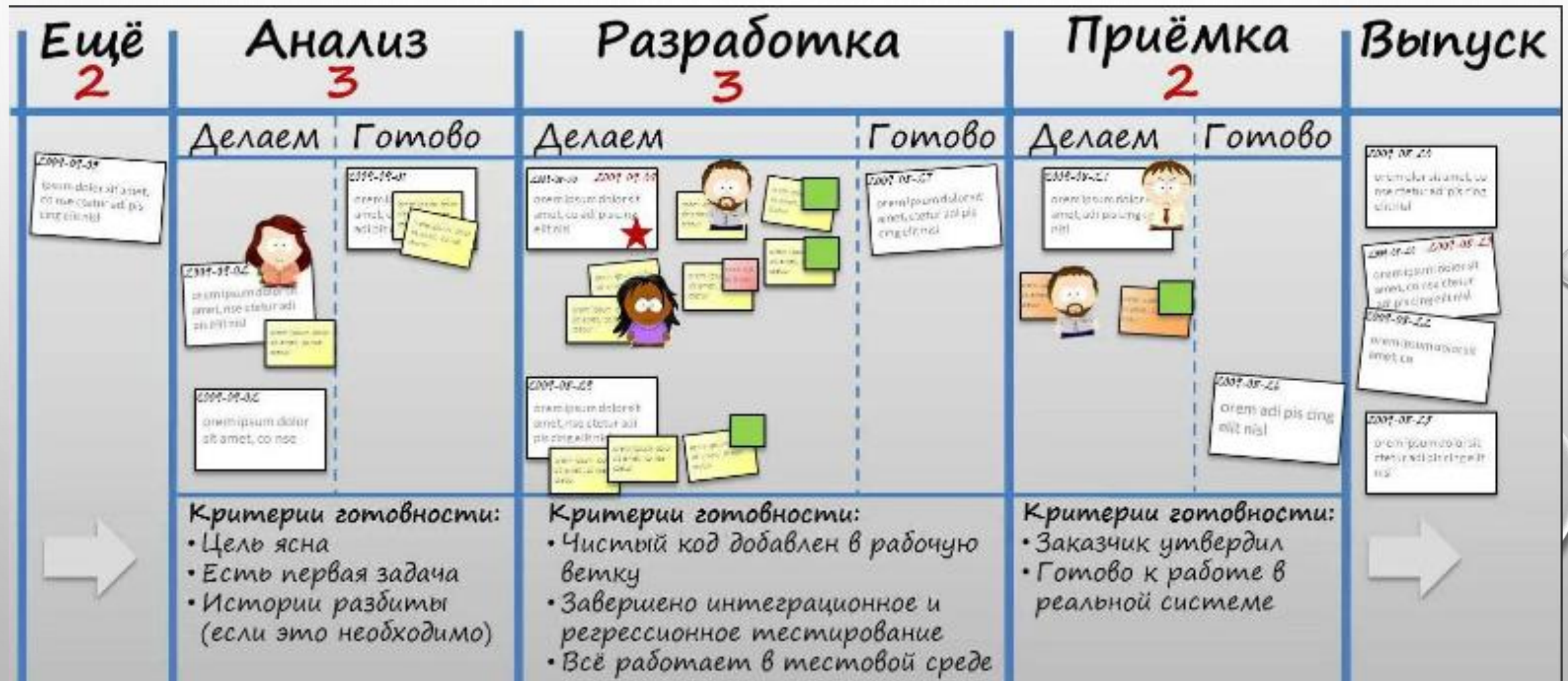
БОЛЕЕ ГИБКИЙ И НЕПРЕРЫВНЫЙ ПРОЦЕСС ДОСТАВКИ, ПОСКОЛЬКУ ЗАДАЧИ МОГУТ ДВИГАТЬСЯ ПО ДОСКЕ В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ.

УПРАВЛЕНИЕ ПОТОКОМ:

ОСНОВНОЕ ВНИМАНИЕ УДЕЛЯЕТСЯ ПОДДЕРЖАНИЮ СТАБИЛЬНОГО ПОТОКА РАБОТЫ И СОКРАЩЕНИЮ ВРЕМЕНИ МЕЖДУ ЭТАПАМИ.



ДОСКА КАНБАН



ДОСКА KANBAN:

- ДОСКА KANBAN ПРЕДСТАВЛЯЕТ СОБОЙ ФИЗИЧЕСКУЮ ИЛИ ВИРТУАЛЬНУЮ ДОСКУ, НА КОТОРОЙ ОТОБРАЖАЮТСЯ ЗАДАЧИ ИЛИ РАБОТА, КОТОРЫЕ НУЖНО ВЫПОЛНИТЬ, В ПРОЦЕССЕ ВЫПОЛНЕНИЯ И УЖЕ ЗАВЕРШЕННЫЕ ЗАДАЧИ.
- ОБЫЧНО ДОСКА РАЗДЕЛЕНА НА НЕСКОЛЬКО КОЛОНОК, ПРЕДСТАВЛЯЮЩИХ РАЗЛИЧНЫЕ ЭТАПЫ РАБОЧЕГО ПРОЦЕССА. НАИБОЛЕЕ РАСПРОСТРАНЕННЫМИ КОЛОНКАМИ ЯВЛЯЮТСЯ "ЗАПЛАНИРОВАНО", "В ПРОЦЕССЕ", "ГОТОВО" ИЛИ "В ОЖИДАНИИ ПРОВЕРКИ", НО КОНКРЕТНЫЕ КОЛОНКИ МОГУТ БЫТЬ АДАПТИРОВАНЫ ПОД ПОТРЕБНОСТИ КОНКРЕТНОЙ КОМАНДЫ ИЛИ ПРОЕКТА.
- КАЖДАЯ ЗАДАЧА ПРЕДСТАВЛЕНА КАРТОЧКОЙ, КОТОРАЯ СОДЕРЖИТ ИНФОРМАЦИЮ О ЗАДАЧЕ, ЕЕ СТАТУСЕ, ОТВЕТСТВЕННОМ ЛИЦЕ И ДРУГИХ ДЕТАЛЯХ, КОТОРЫЕ МОГУТ БЫТЬ ПОЛЕЗНЫМИ ДЛЯ КОМАНДЫ.
- КАРТОЧКИ ПЕРЕМЕЩАЮТСЯ ПО КОЛОНКАМ ДОСКИ, ОТРАЖАЯ ТЕКУЩИЙ СТАТУС РАБОТЫ НАД ЗАДАЧАМИ. НАПРИМЕР, КАРТОЧКА МОЖЕТ НАЧИНАТЬСЯ В КОЛОНКЕ "ЗАПЛАНИРОВАНО", ЗАТЕМ ПЕРЕМЕЩАТЬСЯ В КОЛОНКУ "В ПРОЦЕССЕ" И, НАКОНЕЦ, В КОЛОНКУ "ГОТОВО", КОГДА ЗАДАЧА ЗАВЕРШЕНА.

ВИЗУАЛИЗАЦИЯ РАБОЧЕГО ПРОЦЕССА:

ВИЗУАЛИЗАЦИЯ РАБОЧЕГО ПРОЦЕССА В МЕТОДОЛОГИИ КАНВАН ПОЗВОЛЯЕТ КОМАНДЕ ВИДЕТЬ И ОТСЛЕЖИВАТЬ ВЕСЬ ПОТОК РАБОТЫ В ПРОЕКТЕ.

КАЖДАЯ КОЛОНКА НА ДОСКЕ ПРЕДСТАВЛЯЕТ ЭТАП РАБОЧЕГО ПРОЦЕССА, И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КАРТОЧЕК ОТРАЖАЕТ ПЕРЕДАЧУ РАБОТЫ ОТ ОДНОГО ЭТАПА К ДРУГОМУ.

ВИЗУАЛИЗАЦИЯ РАБОЧЕГО ПРОЦЕССА ПОМОГАЕТ КОМАНДЕ ЛУЧШЕ ПОНЯТЬ, ГДЕ ЗАДАЧИ ЗАСТРЕВАЮТ, ГДЕ ВОЗНИКАЮТ ЗАДЕРЖКИ, И КАК МОЖНО ОПТИМИЗИРОВАТЬ РАБОЧИЙ ПОТОК.

ЭТО ТАКЖЕ СПОСОБСТВУЕТ ПРОЗРАЧНОСТИ И ОБЩЕМУ ПОНИМАНИЮ РАБОТЫ В КОМАНДЕ. ВСЕ ЧЛЕНЫ КОМАНДЫ МОГУТ ВИДЕТЬ, КАКИЕ ЗАДАЧИ АКТИВНЫ, КАКИЕ ЗАВЕРШЕНЫ И КАКИЕ ЗАДАЧИ НАХОДЯТСЯ В ОЧЕРЕДИ.

КАНБАН. ПРИМЕР РАБОТЫ КОМАНДЫ НАД ПРОЕКТОМ

СОСТАВ КОМАНДЫ:

ВЛАДЕЛЕЦ ПРОДУКТА (PRODUCT OWNER): ОТВЕТСТВЕННЫЙ ЗА ОПРЕДЕЛЕНИЕ ТРЕБОВАНИЙ, УПРАВЛЕНИЕ БЭКЛОГОМ И ОБЕСПЕЧЕНИЕ ЦЕННОСТИ ПРОДУКТА.

РАЗРАБОТЧИКИ (DEVELOPERS): ОТВЕЧАЮТ ЗА РАЗРАБОТКУ МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ, НАПИСАНИЕ КОДА, ТЕСТИРОВАНИЕ И ИНТЕГРАЦИЮ.

ДИЗАЙНЕРЫ (DESIGNERS): ЗАНИМАЮТСЯ СОЗДАНИЕМ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ИНТЕРФЕЙСА, ВИЗУАЛЬНЫМ ОФОРМЛЕНИЕМ И ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИМ ОПЫТОМ.

ТЕСТИРОВЩИКИ (TESTERS): ОТВЕЧАЮТ ЗА ТЕСТИРОВАНИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ И ОБЕСПЕЧЕНИЕ ЕГО КАЧЕСТВА.

АНАЛИТИКИ (ANALYSTS): ЗАНИМАЮТСЯ АНАЛИЗОМ ТРЕБОВАНИЙ, СБОРОМ И АНАЛИЗОМ ДАННЫХ, А ТАКЖЕ ОЦЕНКОЙ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ ПРИЛОЖЕНИЯ.

DEVOPS-ИНЖЕНЕРЫ: ОТВЕЧАЮТ ЗА АВТОМАТИЗАЦИЮ ПРОЦЕССОВ РАЗРАБОТКИ, РАЗВЕРТЫВАНИЕ И ОБЕСПЕЧЕНИЕ НЕПРЕРЫВНОЙ ПОСТАВКИ ПРИЛОЖЕНИЯ.

Канбан

Фильтры

тема или ссылка



НОВАЯ



ГОТОВО



В ПРОЦЕССЕ



МОЖНО ПРОВЕРЯТЬ



ЗАВЕРШЕНА



#5 Реализовать систему
комментариев к задачам

Не назначен

#6 Разработать систему отправки
уведомлений на почту

Не назначен

#3 Добавить возможность
прикрепления файлов к задаче

Не назначен

#4 Уведомления и Оповещения

Степан

#7 Создание и Редактирование
Задач

Руслан

#1 Создать дизайн главной
страницы

Арина

ПОЯСНЕНИЯ К КАЖДОМУ ИЗ СТОЛБЦОВ НА ДОСКЕ KANBAN:

1.BACKLOG (ЗАДАЧИ В ОЧЕРЕДИ): В ЭТОМ СТОЛБЦЕ РАЗМЕЩАЮТСЯ ВСЕ ЗАДАЧИ, КОТОРЫЕ ПЛАНИРУЕТСЯ РЕАЛИЗОВАТЬ В БУДУЩЕМ. ЭТО СВОЕГО РОДА "ХРАНИЛИЩЕ" ИДЕЙ И ЗАДАЧ, КОТОРЫЕ ОЖИДАЮТ СВОЕЙ ОЧЕРЕДИ НА ВЫПОЛНЕНИЕ. ЗДЕСЬ ЗАДАЧИ ЕЩЕ НЕ РАЗБИТЫ НА БОЛЕЕ ДЕТАЛЬНЫЕ ПОДЗАДАЧИ И НЕ НАЗНАЧЕНЫ КОНКРЕТНЫМ ИСПОЛНИТЕЛЯМ. ЭТОТ СТОЛБЕЦ ПОЗВОЛЯЕТ КОМАНДЕ ВИДЕТЬ ПОЛНЫЙ ПЕРЕЧЕНЬ ЗАДАЧ, ИЗ КОТОРОГО МОЖНО ВЫБИРАТЬ СЛЕДУЮЩУЮ ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ.

2.TO DO (ЗАДАЧИ В РАБОТЕ): КОГДА КОМАНДА ПРИНЯЛА РЕШЕНИЕ НАЧАТЬ РАБОТУ НАД ОПРЕДЕЛЕННОЙ ЗАДАЧЕЙ ИЗ "BACKLOG", ОНА ПЕРЕМЕЩАЕТСЯ В СТОЛБЕЦ "TO DO". ЗДЕСЬ КАЖДАЯ ЗАДАЧА УЖЕ РАЗБИВАЕТСЯ НА БОЛЕЕ МЕЛКИЕ ПОДЗАДАЧИ, НАЗНАЧАЮТСЯ ИСПОЛНИТЕЛИ И ПРИСВАИВАЮТСЯ СРОКИ ВЫПОЛНЕНИЯ. ЭТИ ПОДЗАДАЧИ ГОТОВЫ К РЕАЛИЗАЦИИ.

3.IN PROGRESS (ЗАДАЧИ В ПРОЦЕССЕ): В ЭТОМ СТОЛБЦЕ РАЗМЕЩАЮТСЯ ЗАДАЧИ, НАД КОТОРЫМИ В ДАННЫЙ МОМЕНТ АКТИВНО РАБОТАЮТ ЧЛЕНЫ КОМАНДЫ. ОНИ УЖЕ НАЧАЛИ РЕАЛИЗАЦИЮ ПОДЗАДАЧ И РАБОТАЮТ НАД ИХ ВЫПОЛНЕНИЕМ. ЗАДАЧИ В ЭТОМ СТОЛБЦЕ НАХОДЯТСЯ В ПРОЦЕССЕ ВЫПОЛНЕНИЯ И ОБЫЧНО ИМЕЮТ НАЗНАЧЕННЫХ ИСПОЛНИТЕЛЕЙ.

4.IN PROGRESS (ЗАДАЧИ В ПРОЦЕССЕ): В ЭТОМ СТОЛБЦЕ РАЗМЕЩАЮТСЯ ЗАДАЧИ, НАД КОТОРЫМИ В ДАННЫЙ МОМЕНТ АКТИВНО РАБОТАЮТ ЧЛЕНЫ КОМАНДЫ. ЭТИ ЗАДАЧИ ПРОХОДЯТ ЭТАП АКТИВНОЙ РЕАЛИЗАЦИИ И РАЗРАБОТКИ. ОНИ МОГУТ ВКЛЮЧАТЬ В СЕБЯ РАЗЛИЧНЫЕ ПОДЗАДАЧИ И ЭТАПЫ РАБОТЫ.

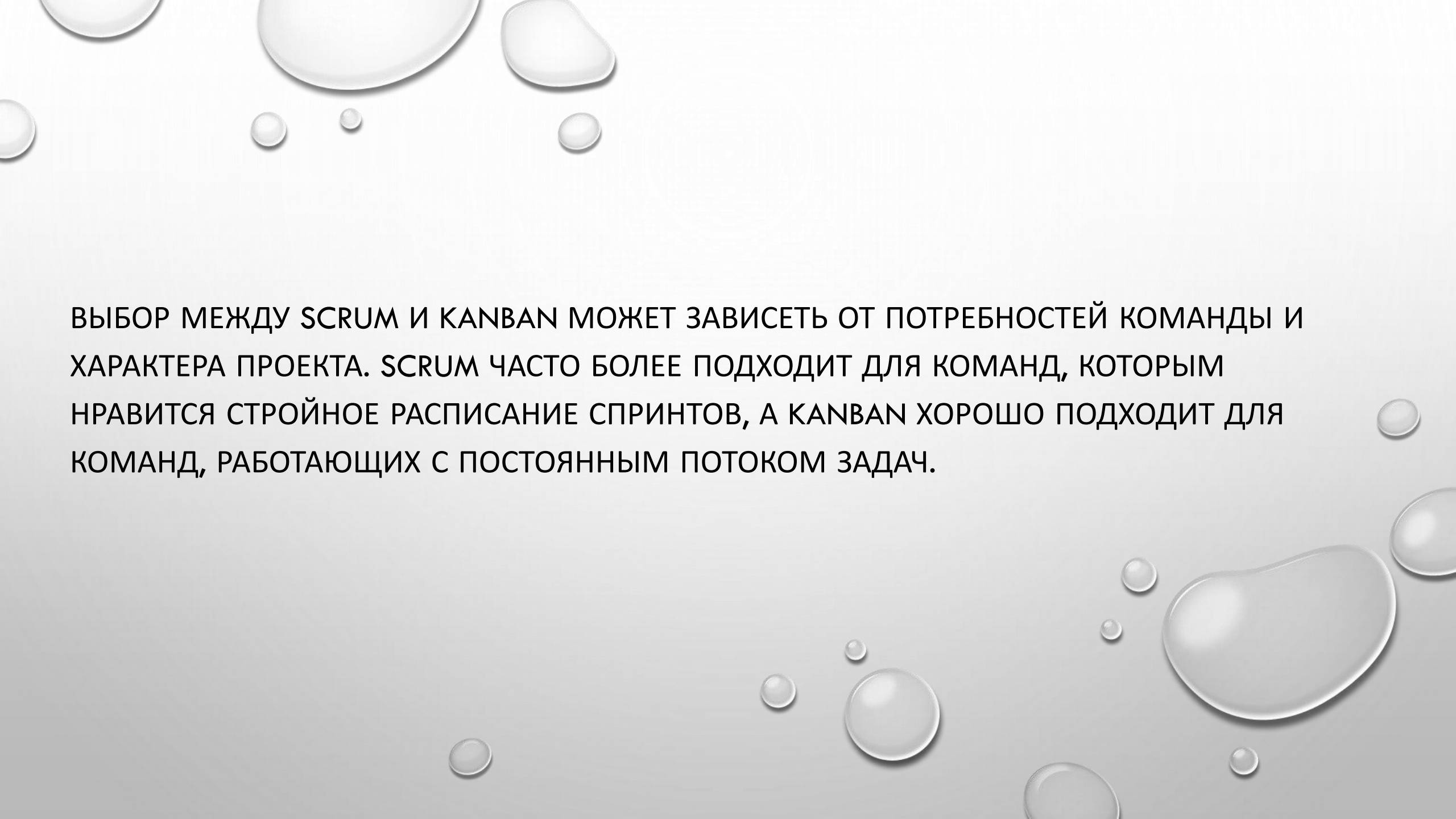
5.TESTING (ТЕСТИРОВАНИЕ): КОГДА РАЗРАБОТЧИКИ ЗАВЕРШАЮТ РАБОТУ НАД ЗАДАЧЕЙ И СЧИТАЮТ ЕЕ ГОТОВОЙ, ОНА ПЕРЕМЕЩАЕТСЯ В СТОЛБЕЦ "TESTING". ЗДЕСЬ ЗАДАЧА ПОДВЕРГАЕТСЯ ТЕСТИРОВАНИЮ ДЛЯ ОБЕСПЕЧЕНИЯ КАЧЕСТВА. ЭТО МОЖЕТ ВКЛЮЧАТЬ В СЕБЯ ФУНКЦИОНАЛЬНОЕ, ИНТЕГРАЦИОННОЕ, И ДРУГИЕ ВИДЫ ТЕСТИРОВАНИЯ.

ПРИМЕР ДЕЙСТВИЙ:

1. В НАЧАЛЕ ПРОЕКТА, КОМАНДА СОБРАЛАСЬ И ЗАПОЛНИЛА "BACKLOG" ВСЕМИ ЗАДАЧАМИ, КОТОРЫЕ ТРЕБУЕТСЯ РЕАЛИЗОВАТЬ.
2. КАЖДЫЙ УЧАСТНИК КОМАНДЫ ВЫБРАЛ ЗАДАЧУ ИЗ "TO DO" И НАЧАЛ РАБОТУ НАД НЕЙ.
3. КОГДА ЗАДАЧА НАЧАТА, ОНА ПЕРЕНОСИТСЯ В "IN PROGRESS" И ПОМЕЧАЕТСЯ ИМЕНЕМ ТОГО, КТО РАБОТАЕТ НАД НЕЙ.
4. ПОСЛЕ ЗАВЕРШЕНИЯ РАБОТЫ НАД ЗАДАЧЕЙ, ОНА ПЕРЕНОСИТСЯ В "TESTING" ДЛЯ ПРОВЕРКИ КАЧЕСТВА.
5. ЕСЛИ ЗАДАЧА ПРОШЛА ТЕСТИРОВАНИЕ, ОНА ПЕРЕМЕЩАЕТСЯ В "DONE".

ПРИМЕЧАНИЯ:

- КАЖДЫЙ ДЕНЬ КОМАНДА ПРОВОДИТ КОРОТКИЕ ВСТРЕЧИ (DAILY STANDUP), НА КОТОРЫХ ОБСУЖДАЮТСЯ ПРОГРЕСС И ПРОБЛЕМЫ.
- В СЛУЧАЕ ВОЗНИКНОВЕНИЯ НОВОЙ ВАЖНОЙ ЗАДАЧИ, ОНА МОЖЕТ БЫТЬ ДОБАВЛЕНА В "BACKLOG" И ПРИОРИТЕТНО ВЗЯТА В РАБОТУ.

The background of the slide is a light gray gradient. It is decorated with numerous realistic water droplets of various sizes. Some droplets are large and prominent, while others are small and subtle. They are scattered across the slide, with a higher concentration in the top-left and bottom-right corners, and a few smaller ones near the text.

ВЫБОР МЕЖДУ SCRUM И KANBAN МОЖЕТ ЗАВИСЕТЬ ОТ ПОТРЕБНОСТЕЙ КОМАНДЫ И ХАРАКТЕРА ПРОЕКТА. SCRUM ЧАСТО БОЛЕЕ ПОДХОДИТ ДЛЯ КОМАНД, КОТОРЫМ НРАВИТСЯ СТРОЙНОЕ РАСПИСАНИЕ СПРИНТОВ, А KANBAN ХОРОШО ПОДХОДИТ ДЛЯ КОМАНД, РАБОТАЮЩИХ С ПОСТОЯННЫМ ПОТОКОМ ЗАДАЧ.