

Характеристика	Scrum — это набор правил для организации гибкого рабочего процесса, который заключается в командном подходе, работе итерациями, фокусировке на цели каждой итерации и нестандартном распределении обязанностей внутри коллектива. Метод пришёл из мира IT-разработки, а сейчас применяется в разных сферах бизнеса.
Полное название методологии	SCRUM (англ. “схватка” - термин из регби, обозначает стартовое состояние команд перед вбросом мяча)
Авторы	Джефф Сазерленд, Кен швабер
История возникновения	Понятие «scrum» («скрам») впервые появилось в середине 80-х годов XX века в работах японских ученых Икуджиро Нонаки и Хиротаки Такеучи, когда они говорили об успехе проектов, в разработке которых участвовали небольшие команды без жесткой специализации. Позже, в 1993 году американский программист Джеф Сазерленд применил этот подход, когда разрабатывал методологию для компании «Easel». Тогда он и назвал его официально «Скрам». А два года спустя разработчик и консультант по разработке ПО Кен Швабер формализовал этот процесс применительно ко всей индустрии вообще.
Страна появления	США
Основные принципы, подходы	<p>Работа ведется итерациями, которые в Scrum называют спринтами.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Все спринты одинаковые по продолжительности, не длиннее 4х недель. 2. В начале каждого спринта команда ставить цель и планирует работу, которую берется выполнить в спринте. 3. Во время спринта на ежедневной встрече длительностью не более 15 минут команда синхронизирует свои усилия и выявляет препятствия, которые могут помешать достижению цели спринта. 4. В конце спринта она демонстрирует результат заинтересованным лицам и получает обратную связь <p>Результатом работы может считаться только готовый продукт.</p> <p>То есть, это не может быть какой-то промежуточный результат типа дизайна или протестированного кода программного</p>

	<p>продукта. Как правило, это то, что может принести ценность клиенту (конечному потребителю продукта).</p> <p>Продукт разрабатывает самоуправляемая команда.</p> <p>В Scrum-команду, помимо разработчиков продукта, входят также владелец продукта как ответственный за успех продукта представитель заказчика/клиента, и Scrum-мастер как ответственный за эффективность команды в целом. Но никто из них не диктует разработчикам, как работать: разработчики в Scrum образуют самоуправляемую команду.</p>
Имеются ли программные средства реализации методологии, какие?	RallyDev, JIRA, AgileTrack, TargetProcess и др.
Используется ли в настоящее время	В настоящее время, Scrum является одной из наиболее популярных «методологий» разработки ПО.
Примеры успешных проектов, реализованных с помощью данной методологии.	UnitedTraders, Технологический Центр Дойче Банка, SEMrush, Uniscan-Research, QIWI, Банк Агророс, Додо Пицца и от десятков других.