krivitsky.com

Уход за беклогом (груминг), или Как сделать планирование спринтов легкой задачей

3-4 минуты

Довольно давно, когда я запускал свой первый Скрам-проект (Ciklum, проект Encode, 2004 год) мы не знали, что такое груминг.

Заказчик созванивался с нами для планирования спринта... и тут начиналось: мы задавали глупые вопросы; заказчик кудато убегал за ответами, с кем-то советовался и менял приоритеты; мы воевали с картами за истории, били истории на задачи... и так бесконечно. Планирование спринта у нас редко занимало меньше 8 часов.

Хуже всего то, что через две недели этот кошмар нужно было повторить. Сильная закалка для Скрам-мастера! :)

Груминг как он есть

Сегодня практика "причесывания беклога" (по-английски: "grooming") является одной из тех активностей, без которых не обходятся продуктивные agile-команды.

Эта практика описана в <u>"Скрам-гайде" от Швабра и</u> Сазерленд, формальном описании Скрама.

Груминг – это не ещё один тип встреч в Скраме. Это активность, которая делается на протяжении спринта для подготовки беклога к следующему спринт-планированию.

Стр. 1 из 3 23.03.2020, 10:41

Груминг стоит проводить:

- активно в начале проекта или релиза;
- затем регулярно (или по необходимости) в течение всего проекта, выделяя на эту активность время в каждом спринте.

В начале проекта на груминги может уходить немало времени. Чтобы всё-таки был прогресс по выполнению текущих задач, а вы не занимались слепым анализом требований, советуем взять за правило тратить не больше 10% от времени спринта на груминги.

Когда у вас появится достаточно нагрумленных историй на 2-3 спринта вперёд, стоит чуть сбавить темп и дальше грумить регулярно, но понемногу. Так вы будете поддерживать в постоянном здоровом состоянии верхушку беклога.

Здоровое состояние беклога или Definition of Ready:

- верхушки беклога достаточно на 2-3 спринта;
- эти истории понятны всем членам команды;
- истории имеют такой размер, что несколько из них могут быть сделаны за спринт;
- истории оценены командой;
- записаны критерии приёмки или "how to demo".

Печать истории из треккинга:

Пригласить Владельца Продукта приехать и поучаствовать вживую:

Создать непринужденную атмосферу и погрумить в свое удовольствие:

1. Сделайте груминг частью вашего процесса.

Стр. 2 из 3 23.03.2020, 10:41

- 2. Выработайте понятие здорового беклога "Definition of Ready".
- 3. Заведите понятие "текущего" и "следующего" релиза, что позволит заказчику управлять объёмом работы текущего релиза.
- 4. Встречайтесь вживую всей командой и Владельцем Продукта как минимум раз в релиз для одноразового масштабного груминга и планирования релиза.
- 5. В каждом спринте выделяйте время всей команды на регулярные grooming-сессии – скажем, каждую среду с 11:00 до 12:00.
- 6. Во время груминга работайте с бумажным беклогом.

Стр. 3 из 3 23.03.2020, 10:41