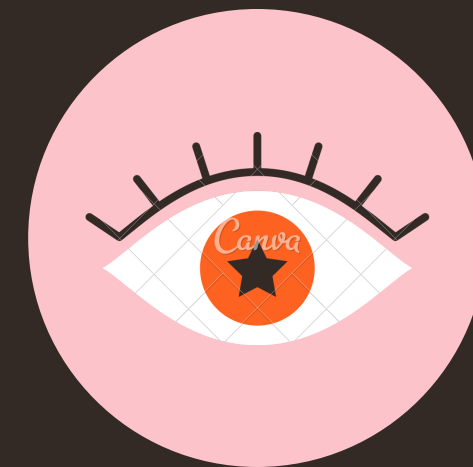


Scrum и Agile



История



Впервые скрам применили в 1993 году в Easel Corporation. Компании требовалось разработать программный продукт за рекордный срок — 6 месяцев. Инициатива исходила от Джеффа Сазерленда, Джона Скамниоталеса и Джеффа МакКенны.

Быстрой разработки программного обеспечения Сазерленду было недостаточно, и он стал сотнями изучать статьи по ускорению процессов в организации.

Из одной статьи он вынес идею о коротких командных встречах.

Эксперимент в Easel Corporation оказался успешным. Джефф назвал свой метод скрамом и начал применять его вместе с коллегой, Кеном Швабером.

Инициатива исходила от Джеффа Сазерленда, Джона Скамниоталеса и Джеффа МакКенны.

Важные изменения внёс в скрам и Майк Кон: он предложил описывать клиентоориентированные цели работы с помощью пользовательских историй, а скорость работы и требуемые усилия измерять с помощью стори поинтов.

В 2001 году 17 специалистов по разработке, которые выступали за изменения в своих организациях, встретились в Сноубёрд (штат Юта). Среди них были Кен Швабер и Джефф Сазерленд. Обменявшись идеями, они сформулировали Аджайл-манифест — документ с ключевыми ценностями, которые делают разработку гибкой, то есть быстро приспособляемой к смене условий.

В 2010 году возникла необходимость формализовать принципы фреймворка, и Джефф Сазерленд с Кеном Швабером выпустили первое Руководство по скраму.

Основные его обновления выходили в 2011, 2013 и 2016 годах. Последнее вышло в 2020 году и впервые описывает процессы, свойственные всем областям бизнеса, а не только IT.



Agile-манифест

- Люди и взаимодействие важнее процессов и инструментов
- Работающий продукт важнее исчерпывающей документации
- Сотрудничество с заказчиком важнее согласования условий контракта
- Готовность к изменениям важнее следования первоначальному плану





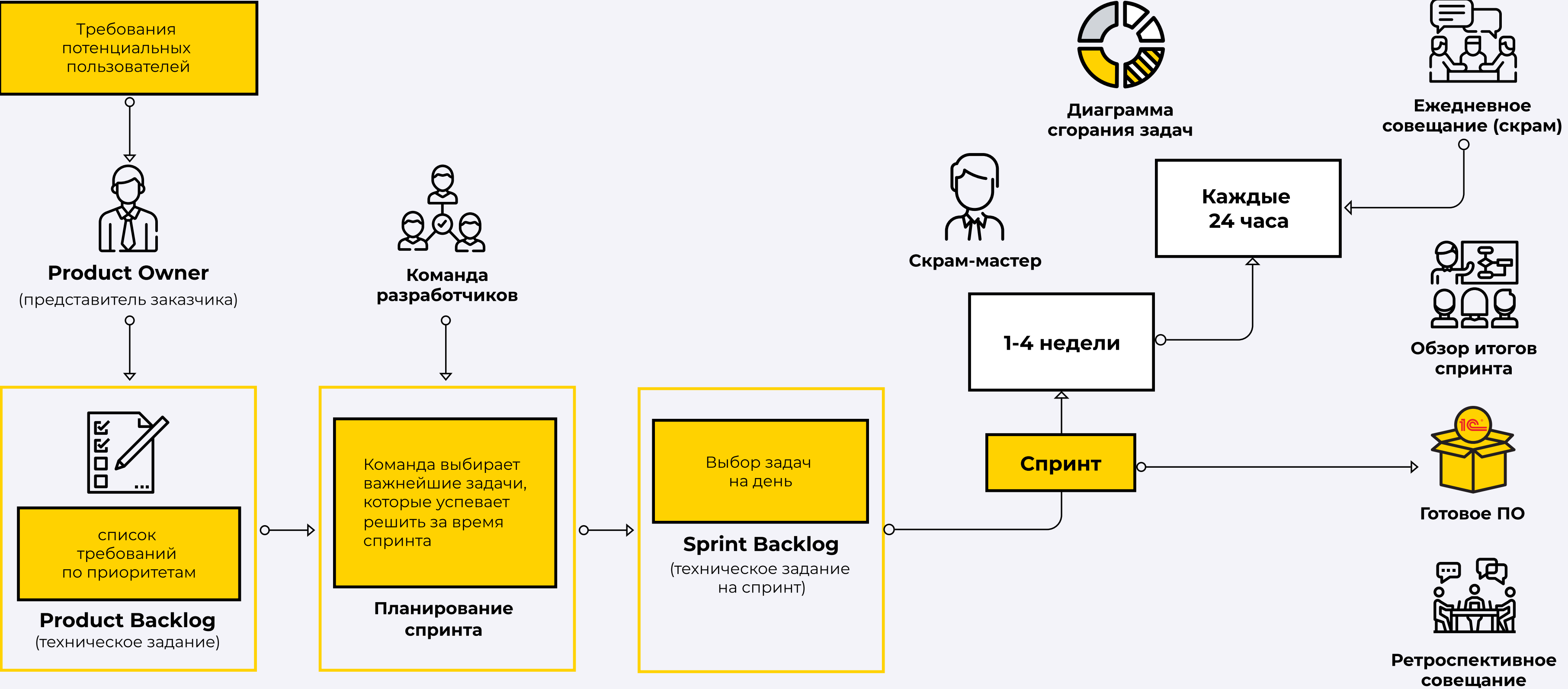
Scrum

Scrum - фреймворк управления проектами.

Фреймворк Scrum чаще всего применяют команды разработчиков приложений, но принципы и опыт ее использования можно применить к командной работе любого рода. Это одна из причин такой популярности.

Понятия Scrum и Agile часто путают, потому что Scrum строится вокруг идеи о постоянном совершенствовании, которое является главным принципом Agile.

Scrum — это фреймворк, а Agile — это образ мышления.



Артефакты

Команда

Мероприятия



Из чего
СТОИТ
Scrum?

Артефакты Scrum



Бэклог продукта

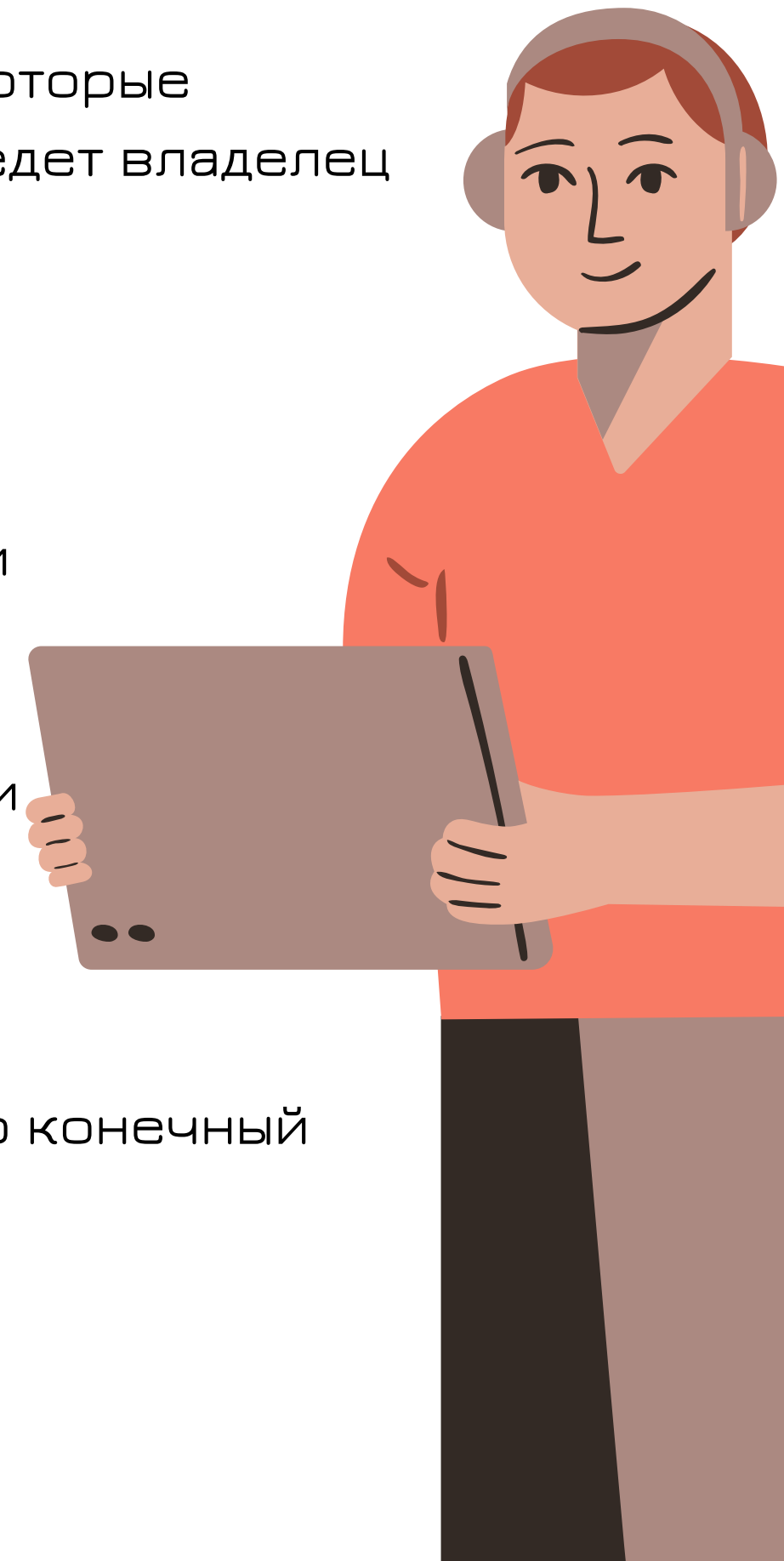
- это главный список задач, которые необходимо выполнить. Его ведет владелец либо менеджер продукта.

Бэклог спринта

- это список рабочих задач, пользовательских историй или исправлений багов, отобранных командой разработчиков для реализации в текущем цикле спринта.

Инкремент

- это готовый к использованию конечный продукт по итогам спринта.



Роли в Scrum



Владелец продукта Scrum

Его задача — понимать
требования бизнеса, клиента
и рынка



Scrum-мастер

Следит за применением
принципов Scrum в своих
командах



Команда разработчиков Scrum

Выполняет основную работу

Размер команды

В первых книгах по скраму размер команды 5-7, он соответствует количеству целых чисел, которое человек способен удержать в кратковременной памяти.

В более новых исследованиях (The Magical Mystery Four: How Is Working Memory Capacity Limited, and Why?) следует, что как только объекты внимания человека усложняются, этот человек становится способным запомнить не более 4 элементов. Так что тут нужны источники понадежнее.

Многие коучи приводят исторические примеры из Древнего Рима или более ранних времен, когда в подразделении армии было по 8 человек.



Собрания или мероприятия Scrum



Организация
бэклога

Планирование
спринта

Спринт

Ежедневное Scrum-
совещание

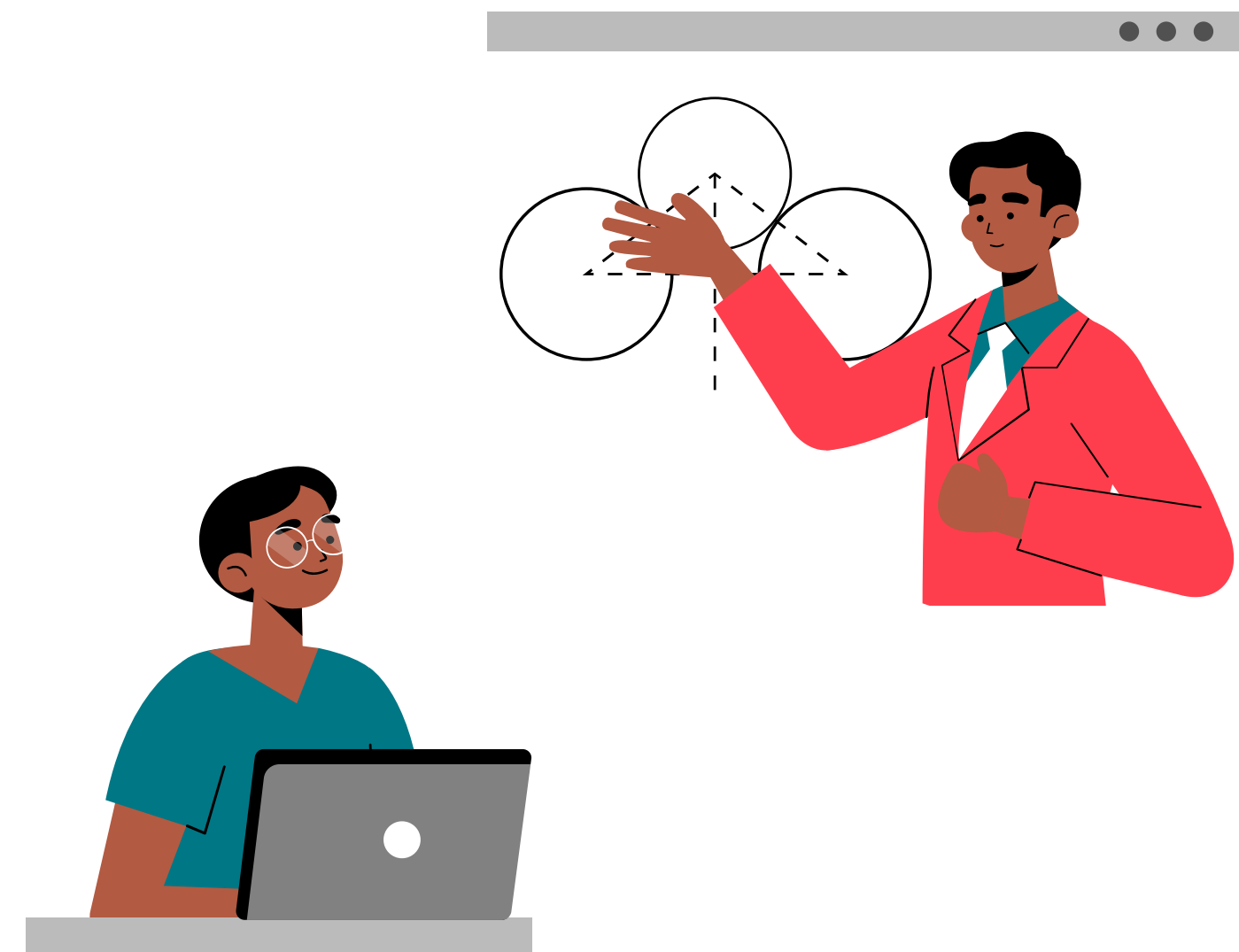
Обзор итогов
спринта

Ретроспектива
спринта

Как определить сложность выполнения задачи?

На сложность влияет:

- Объем требуемой работы;
- Техническую сложность задачи;
- Возможные риски и неопределенность в требованиях



Для оценки задач можно использовать любую шкалу. Самой распространенной являются числа Фибоначчи

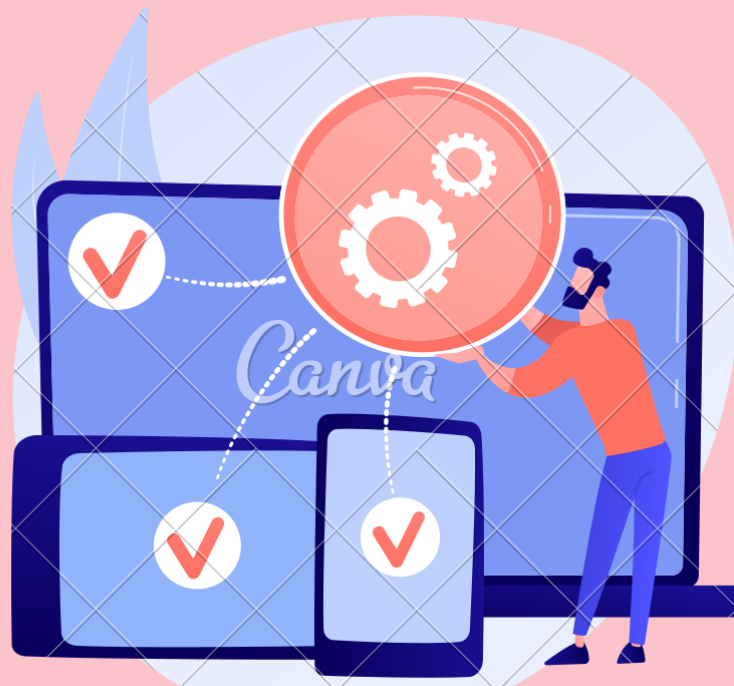


Некоторые команды используют альтернативную шкалу оценки. Самые распространенные это оценка в майках и собаках

Суть метода заключается в следующем: всем участникам команды раздаются карты с числами из шкалы оценки. Затем выбирается задача и обсуждаются требования к ней. После обсуждения модератор просит всех членов команды выбрать карту и положить ее «рубашкой» вверх. Затем модератор дает сигнал показать карты.

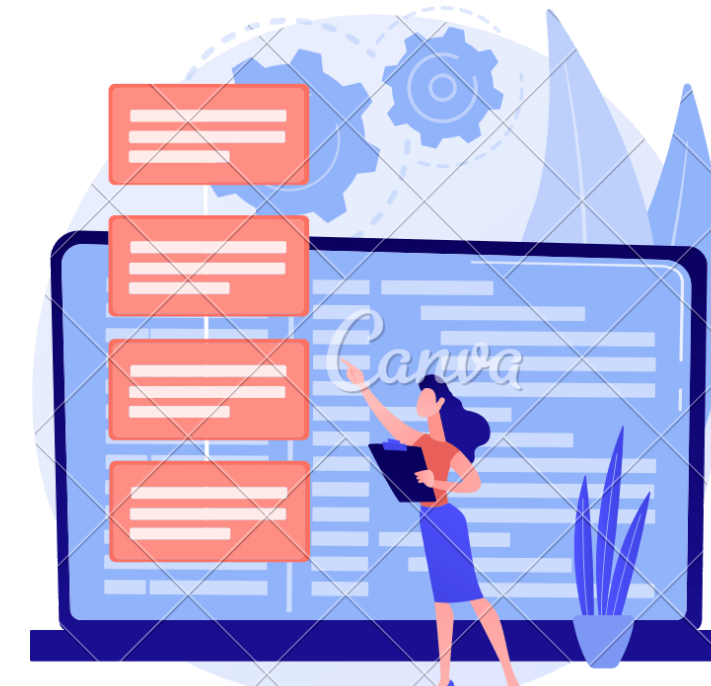
Плюсы

1. Ориентация на клиента и потребности бизнеса
2. Адаптивность, возможность быстро вносить изменения, гибко реагируя на изменения на рынке или другие важные обстоятельства
3. Прост в понимании и поэтому так популярен
4. Получение быстрых результатов, частые поставки изменений продукта, что позволяет доставлять ценность клиенту без промедления



Минусы

1. Недостаточно проработанная документация, не всегда хватает на это времени
2. Нужна активная вовлеченность клиента в процесс разработки, без нее – снижение эффективности
3. Не всегда подходит для крупных проектов и компаний из-за ограничения по ведению документации и затруднения коммуникации между командами
4. Опасность навешивания на скрам-мастера менеджерских функций “по старинке”



Вопросы

