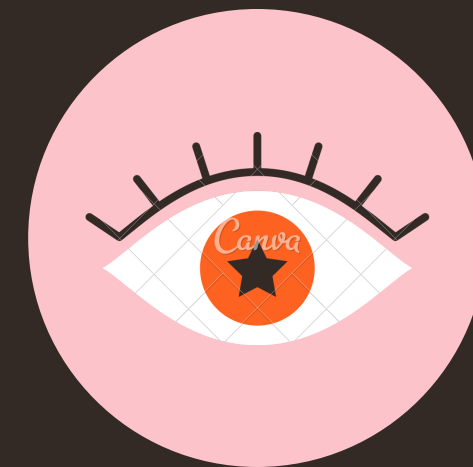


Scrum и Agile



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 - методология управления проектами.

Методику 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 методики.

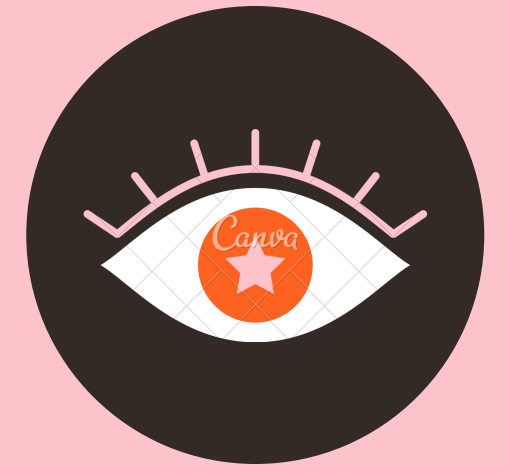
Понятия Scrum и Agile часто путают, потому что Scrum строится вокруг идеи о постоянном совершенствовании, которое является главным принципом Agile.

Scrum — это методика работы, а Agile — это образ мышления.

Артефакты

Команда

Мероприятия



Из чего
СТОИТ
Scrum?

Артефакты Scrum



Бэклог продукта

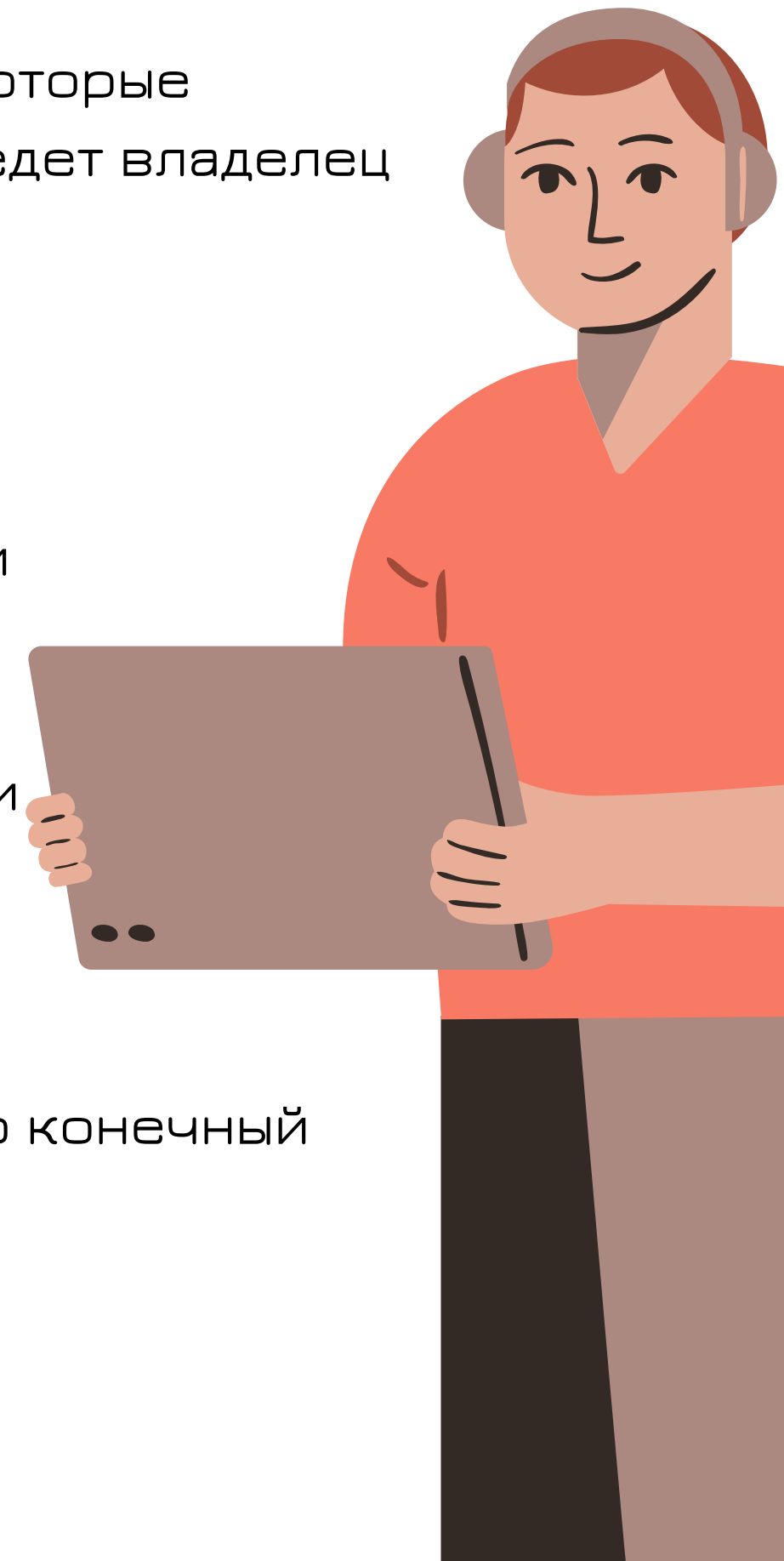
- это главный список задач, которые необходимо выполнить. Его ведет владелец либо менеджер продукта.

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

Собрания или мероприятия Scrum



Организация
бэклога

Планирование
спринта

Спринт

Ежедневное Scrum-
совещание

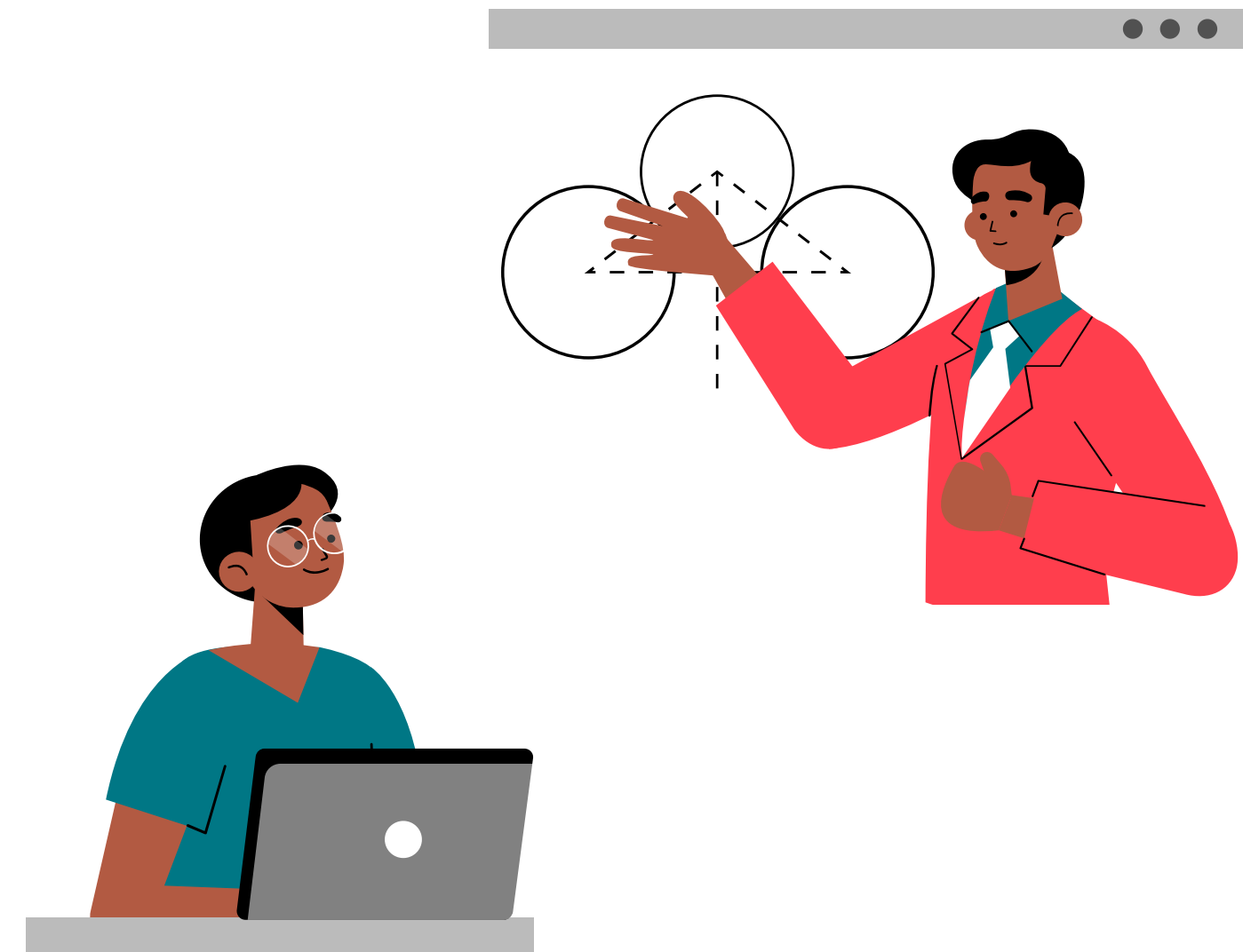
Обзор итогов
спринта

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

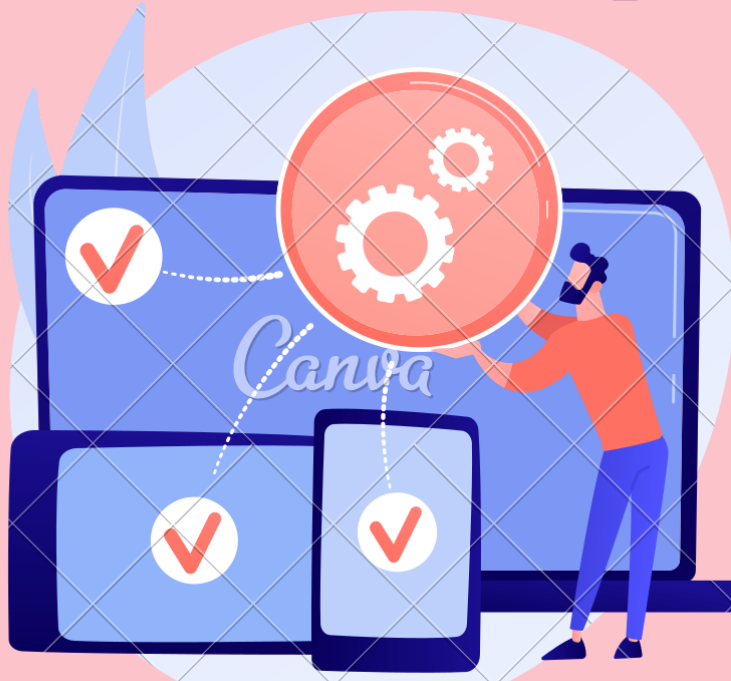


Некоторые команды используют альтернативную шкалу оценки. Самые распространенные это оценка в майках и собаках

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.

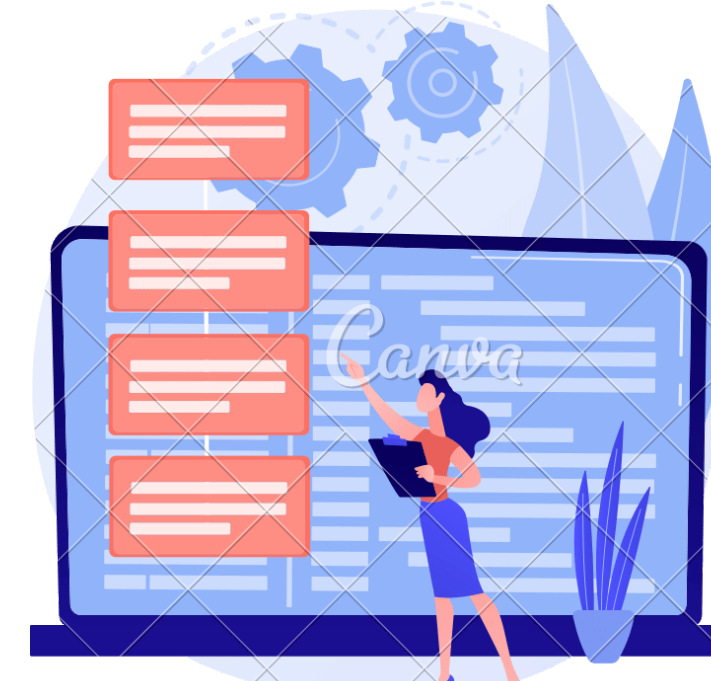
Плюсы

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 освоении, поэтому так популярен
4. Получение быстрых результатов, частые поставки изменений продукта, что позволяет доставлять ценность клиенту без промедления
5. Практически не требует менеджерской работы



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

