**Практическая работа № 8.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Причины изменения итерации** | **Описание** |
| **Проблемы с коммуникацией в команде** | Если в команде не производиться должной коммуникации, то задачи воспринимаются неправильно, падает мотивация и не выполняются нужные задачи. |
| **Технические сложности** | Если у разработчика сломает ноутбук, то разработка встанет, поэтому надо следить за техническим состоянием оборудования |
| **Накопление технического долга** | Игнорирование технического долга в предыдущих итерациях приводит к возникновению новых проблем |
| **Изменение приоритетов во время спринта** | Когда владелец продукта меняет приоритеты задач во время работы, это сбивает команду с толку и мешает им закончить текущую задачу |
| **Неправильная оценка времени на задачи** | Команда недооценивает время, необходимое для выполнения задач, что приводит к перегрузке и не выполнению ранее поставленных задач. |

**План действий для предотвращения проблем**

1. **Уточнение требований:**Перед началом каждой итерации владелец продукта должен встречаться с командой, чтобы обсудить и уточнить, что именно нужно сделать
2. **Дневные собрания:**Каждое утро команда созванивается и обсуждает задачи, а так же планы на день.
3. **Технические исследования:**Перед тем как разрабатывать новые функции, проводите технические исследования и создавайте прототипы. Это поможет заранее выявить возможные сложности.
4. **Управление техническим долгом:**Добавляйте задачи по устранению технического долга в общий список задач и выделяйте время для их решения в каждом цикле разработки
5. **Правильная оценка задач:**Используйте методы оценки задач, чтобы точнее определить, сколько времени потребуется на каждой задачи
6. **Критерии готовности:**Определите четкие критерии готовности для каждой пользовательской истории и задачи