Scrum — это самый популярный Фреймворк гибкой разработки, который состоит из спринтов. Спринты делятся от 1 до 4ех недель и во время спринта происходит анализ, разработки тестирование и т.д. Цель каждого спринта получить кусок продукта и отдать этот кусок пользователям. Пример спринта на основании строительства дома:

1. спринт: кладём фундамент
2. спринт: строим коробку и т.д.

В Scrum есть 3 роли: Product owner, Dev team, Scrum master, вместе они организует ScrumTeam.

Scrum предполагает, что после каждого спринта, мы показываем результат заказчику, так называемые мини релизы. Положили фундамент --> Показали заказчику

В Scrum принято проводить эвенты и митинги. Эвент — это сам спринт, митинг - встреча команды. В начале каждого спринта принято проводить Sprint planning.

Подытожим: В Scrum есть Product owner Dev. Team. Product owner предоставляет Product backlog, описание того, что нужно делать, Dev. Team отвечает за то, каким способом это сделать. В Scrum есть еще 3тья роль, так называемый SM (Scrum master), этот человек знает, как достичь цели быстрее и эффективнее.

**В Scrum есть 4 вида митингов:**

1. Sprint planning — это митинг о планирование ближайшего спринта, на нем заказчик приносит Product backlog, в котором сказано, что заказчик хочет получить. Когда заказчик презентовал Product backlog команде, команда начинает оценивать, сколько задач они могут сделать за ближайший спринт и Product backlog становится sprint backlog.

**Product backlog - живой документ, его можно изменять**

**Sprint backlog — это тоже живой документ, но его по возможности лучше не трогать.**

2. Daly stundUp это митинг, который проводится ежедневно и длиться он не более 15 минут. Цель митинга, пообщаться, узнать кто-что делает.

3. Sprint demo review это митинг, который проводится в последний день спринта, с целью показать, что мы сделали и получить фидбек.

4. Retrospective - митинг на основании Sprint demo review, на котором команда должна сделать правильные выводы/провести работу над ошибками.

Цель заключается в том, чтобы по окончанию Retrospective получить план действий, чтобы в будущем не допускать те ошибки, который были допущены во время спринта.

Два инструмента визуализации данных:

1 - Scrum доска

2 – графы

Преимущества Scrum:

В первую очередь это митинги, которые позволяю не только узнать, кто чем занимается, ну а также спланировать ближайший спринт таким образом, чтобы работа в пределе этого спринта была в разумном объеме, так же, scrum предоставляет нам Retrospective, что позволяет анализировать ошибки дабы не допустить их в будущем. При всем при этом, Scrum позволяет контролировать каждый этап разработки, мы можем показывать результат спринта и получать фидбек. А когда у нас есть фидбэк, мы можем улучшать свою работу с каждым спринтом, что скажется на качестве продукта. Ну и по мимо этого, цена исправления ошибки на каком-либо из этапов значительно ниже, так как проще вернуться к этому шагу.