

# Методология управления проектами SCRUM.

Шандыбина Виктория

ИБТ 3 курс

1 подгруппа

# Что же такое Scrum?

**Scrum** — методология управления проектами, активно применяющаяся при разработке информационных систем для гибкой разработки программного обеспечения. Scrum чётко делает акцент на качественном контроле процесса разработки.

# Основа Scrum

В основе SCRUM лежат две основные идеи:

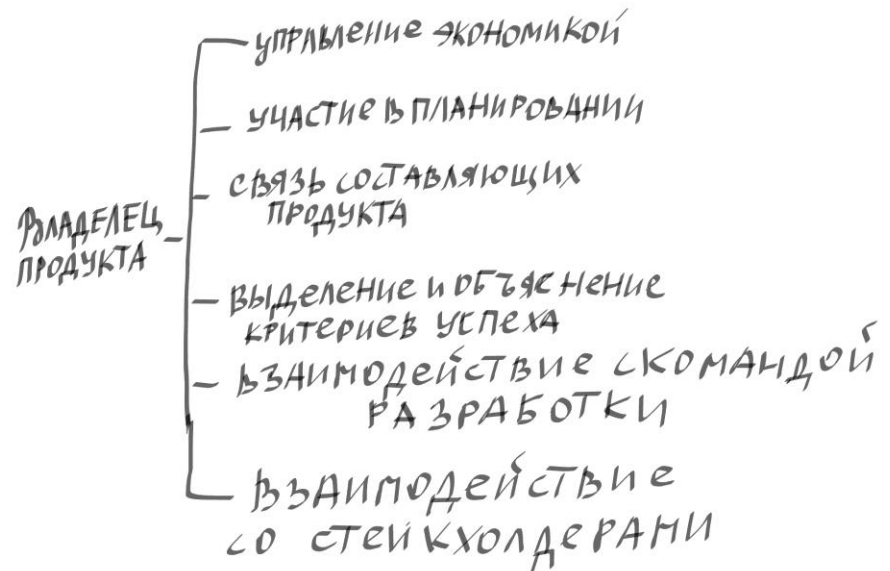
- Наглядное представление задач с прогрессом их выполнения (taskboard);
- Разбиение задачи на множество отдельных задач и выполнение их на протяжении коротких «забегов»

# Роли в методологии Scrum.

**Скрам-мастер**— проводит совещания (Scrum meetings) следит за соблюдением всех принципов скрам, разрешает противоречия и защищает команду от отвлекающих факторов. Данная роль не предполагает ничего иного, кроме корректного ведения скрам-процесса.

# Роли в методологии Scrum.

**Владелец продукта**—  
представляет интересы  
конечных пользователей и  
других заинтересованных  
в продукте сторон.



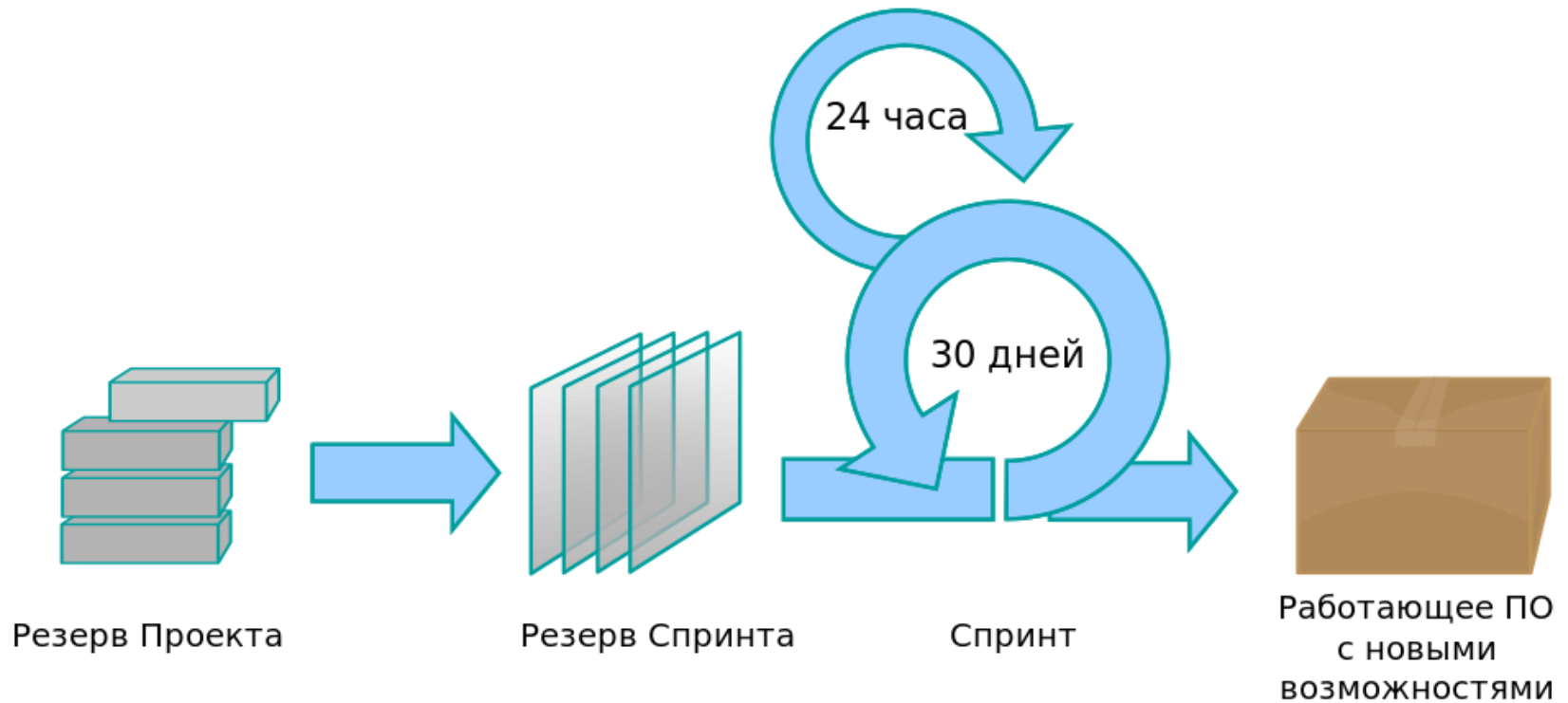
# Роли в методологии Scrum.

**Скрам-команда (Scrum Team)** — кросс-функциональная команда разработчиков проекта, состоящая из специалистов разных профилей: тестировщиков, архитекторов, аналитиков, программистов и т. д. Размер команды в идеале составляет  $7 \pm 2$  человека. Команда является единственным полностью вовлечённым участником разработки и отвечает за результат как единое целое.

# SCRUM

Скрам (Scrum) — это набор принципов, на которых строится процесс разработки, позволяющий в жёстко фиксированные и небольшие по времени итерации, называемые спринтами (sprints), предоставлять конечному пользователю работающее ПО с новыми возможностями, для которых определён наибольший приоритет.

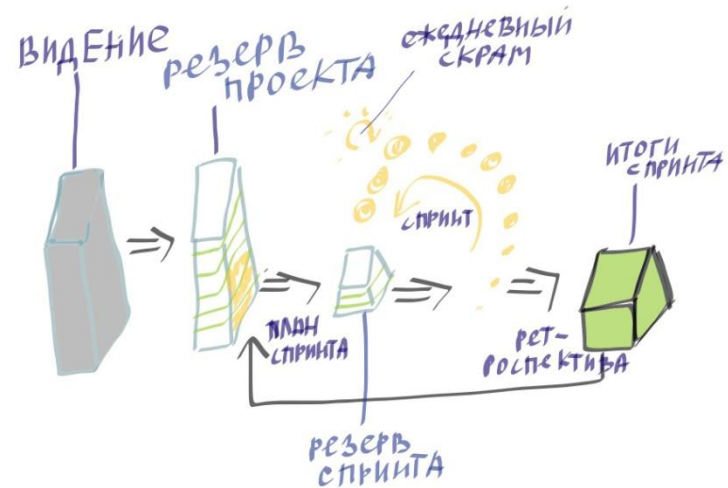
# SCRUM



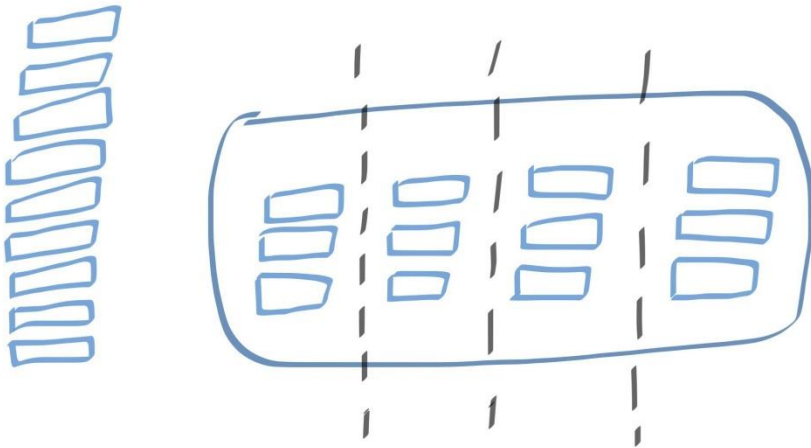


# Алгоритм SCRUM.

**Шаг 1.** На первой встрече команды проекта владелец продукта ставит перед командой задачу, описывает ожидаемый результат и приоритеты. Как правило, планировочная встреча продолжается 2 часа.



# Алгоритм SCRUM.



*Разбиение всех задач проекта на спринты*

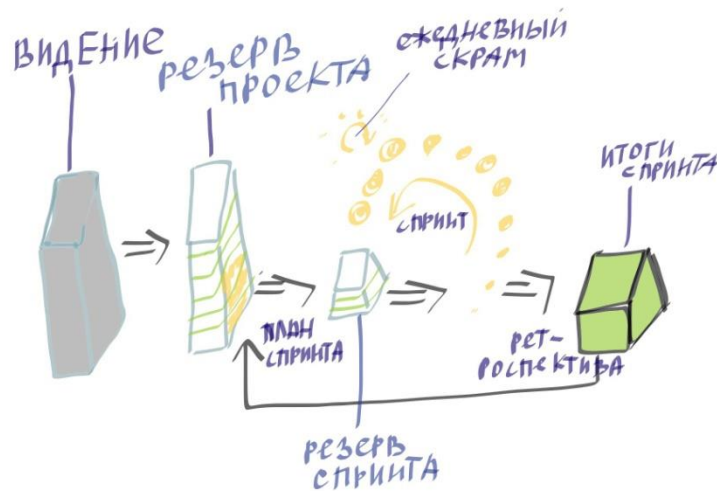
**Шаг 2.** Команда разбивает весь проект на небольшие измеримые задачи с понятным результатом. Продолжительность задачи не должна превышать 12 часов. Каждая задача записывается на отдельном стикере (1 стикер – 1 задача).

# Алгоритм SCRUM.

**Шаг 3.** Команда  
определяет  
продолжительность  
спринтов в рамках  
проекта (2-3 недели)



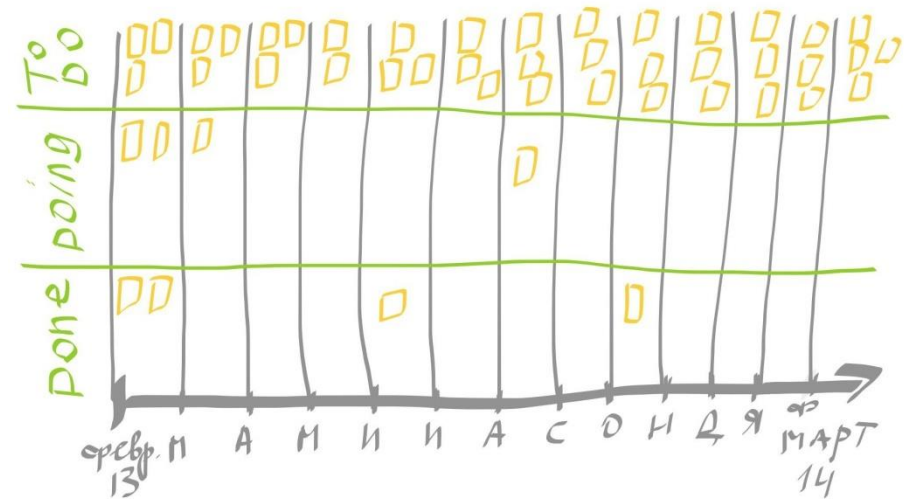
# Алгоритм SCRUM.



**Шаг 4.** Команда выбирает задачи для выполнения в ближайшем спринте.

# Алгоритм SCRUM.

**Шаг 5.** Стикеры с отобранными задачами распределяют на доске задач. Команда проекта совместно принимает решение о распределении задач по дням. Изначально все задачи помещаются в строку «To do» («сделать»). Доска с задачами вешается на стену в месте, в котором она будет наглядна для всех участников.



# Алгоритм SCRUM.

**Шаг 6.** Команда составляет расписание спринта

Помимо планировочной встречи расписание включает ежедневные 15минутные установочные встречи, на которых обсуждается, что было сделано в предыдущий день, с чем возникли сложности, какая нужна помощь и каковы планы на текущий день. В середине спринта проводится часовая встреча проектной группы для обсуждения актуальных вопросов. Заканчивается спринт подведением итогов и ретроспективой.

# Вывод

Scrum можно смело назвать настоящей находкой для людей, чья деятельность связана с проектами. Среди его достоинств выделяется, в первую очередь, ориентированность и адаптивность. Метод позволяет изменять требования к проекту в любое время (пусть и не дает гарантии того, что эти изменения будут реализованы). А такая возможность очень привлекает заказчиков.

Спасибо за внимание!!