

# Артефакты Скрама

Спикер

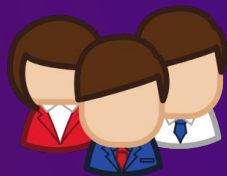
---



**Лобин Сергей**  
Scrum Master

- Тестировщик
- Разработчик (пишу код за деньги с 2005 года)
- Скрам-мастер (фуллтайм с 2015 года)
- XP-коуч
- Professional Scrum Trainer ([scrum.org](https://www.scrum.org))

# Элементы Скрама



## Роли

Владелец Продукта

Скрам-мастер

Команда Разработки



## Артефакты

Бэклог Продукта

Бэклог Спринта

Инкремент



## События

Спринт

Планирование Спринта

Ежедневный Скрам

Обзор Спринта

Ретроспектива

**11 элементов**

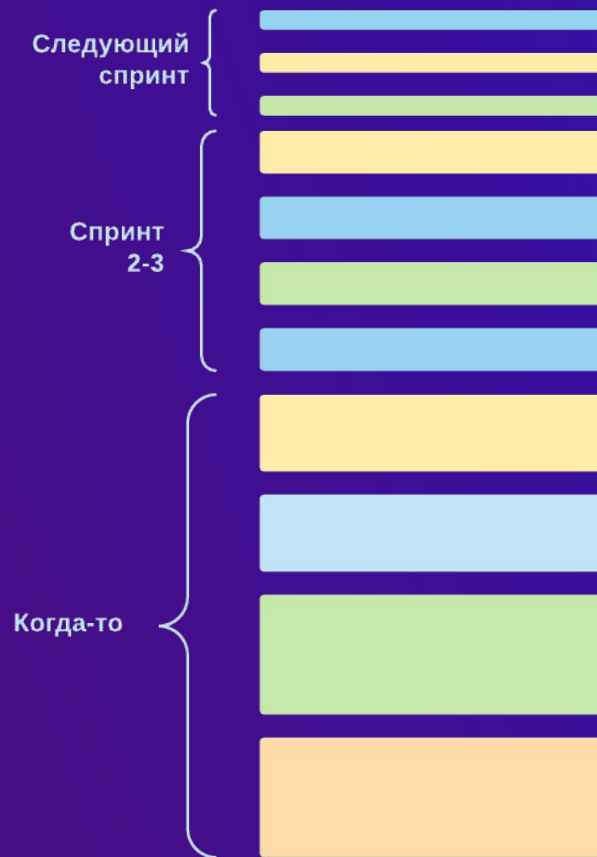
Артефакты Скрама отражают работу или ценность. Они обеспечивают прозрачность и создают новые возможности для инспекции и адаптации. Артефакты Скрама специально разработаны для обеспечения максимальной прозрачности ключевой информации, чтобы все участники процесса обладали её одинаковым пониманием.

*-- Руководство по Скраму, 2017г*

# Бэклог Продукта



- Содержит всю работу по продукту
- Обеспечивает прозрачность
- Изменяется вместе с продуктом
- Позволяет делать самое ценное
- Позволяет быть адаптивными на рынке
- **Один** продукт -  
    **один** Бэклог Продукта -  
    **один** Владелец Продукта



Порядок определяется:

- бизнес-ценностью
- рисками
- зависимостями
- решением Владельца Продукта :)

У каждого элемента есть:

- описание
- порядок
- оценка
- ценность

- до 10% времени в Спринте
- неструктурированная активность
- совместная работа Скрам-команды с Бэклогом Продукта
- существенно облегчает планирование



- I** - независимый (зависимостей от других элементов нет или сведены минимуму)
- N** - обсуждаемый (как именно будем реализовывать; будет решено когда возьмем в Спринт)
- V** - ценный (ясная бизнес-ценность для конечного пользователя)
- E** - оцененный (команда может оценить)
- S** - маленький (несколько таких элементов помещается в Спринт)
- T** - тестируемый (понятно как поймём что элемент готов)

Лучше относительные

- мы люди очень плохо можем оценивать в абсолютных единицах
- у каждого своя скорость работы

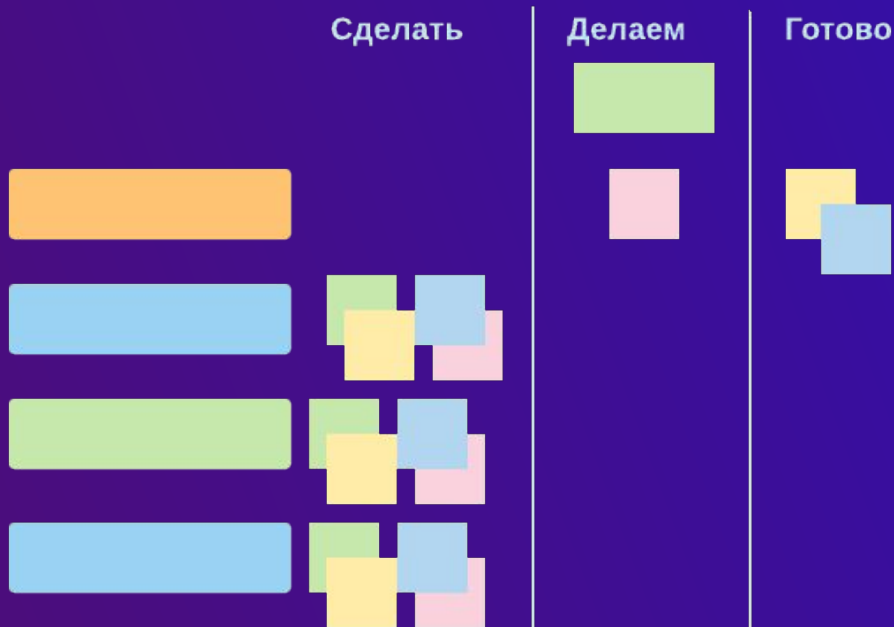
Оцениваем всей командой

Побочный эффект - главное обсуждение

# Бэклог Спринта



- 1) Обеспечивает прозрачность прогресса текущего Спринта
- 2) Принадлежит Команде Разработки
- 3) Адаптируется Командой Разработки в течении Спринта
- 4) Содержит работу, которую команда прогнозирует сделать за Спринт
- 5) Как минимум один элемент - улучшение с Ретроспективы

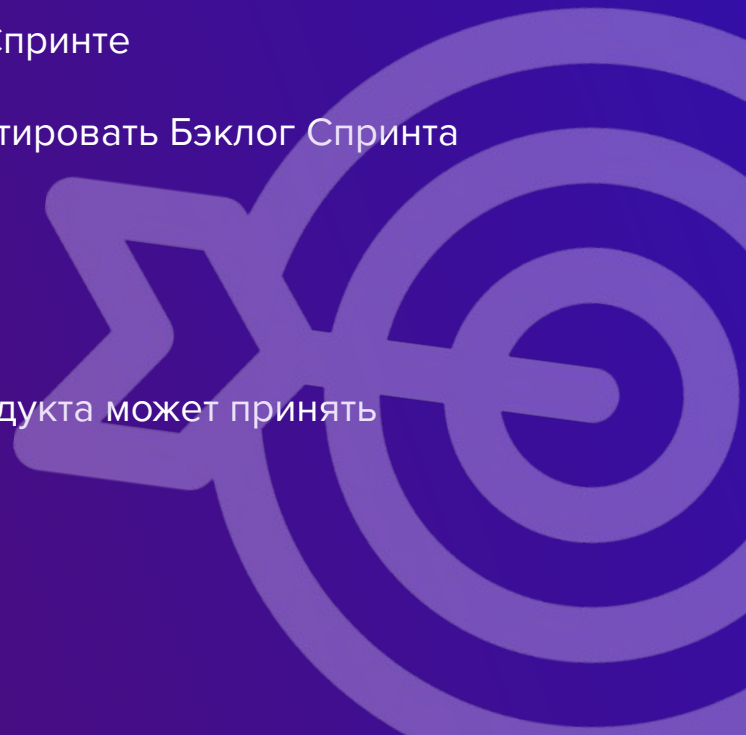


# Цель Спринта

---



- 1) Объясняет Скрам-команде зачем она работает в Спринте
- 2) Позволяет принимать тактические решения - адаптировать Бэклог Спринта
- 3) Мотивирует на совместную работу
- 4) Часто формируется исходя из пожеланий бизнеса
- 5) Если она становится не актуальной, Владелец Продукта может принять решение об отмене Спринта

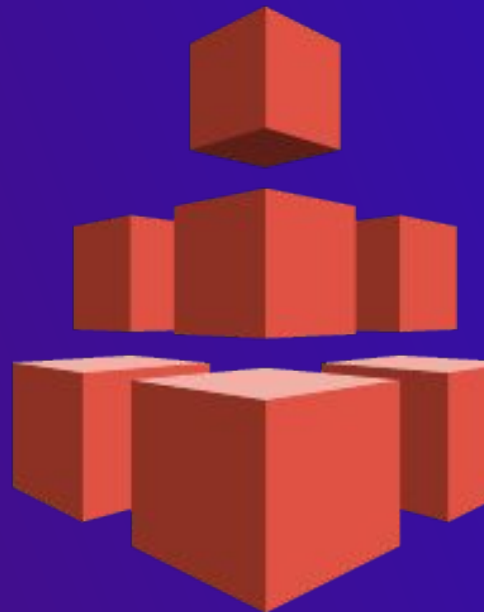


# Инкремент Продукта

---



- Готово = готово к выпуску
- Инкремент это сумма всех элементов Бэклога Продукта завершенных во время Спринта
- Продукт – это сумма всех Инкрементов
- Им можно пользоваться и он работает
- Потенциально его можно выпустить
- Должен быть **ГОТОВЫМ**:
  - по стандартам качества Скрам-Команды
  - вся работа выполнена



# Когда готово?

---



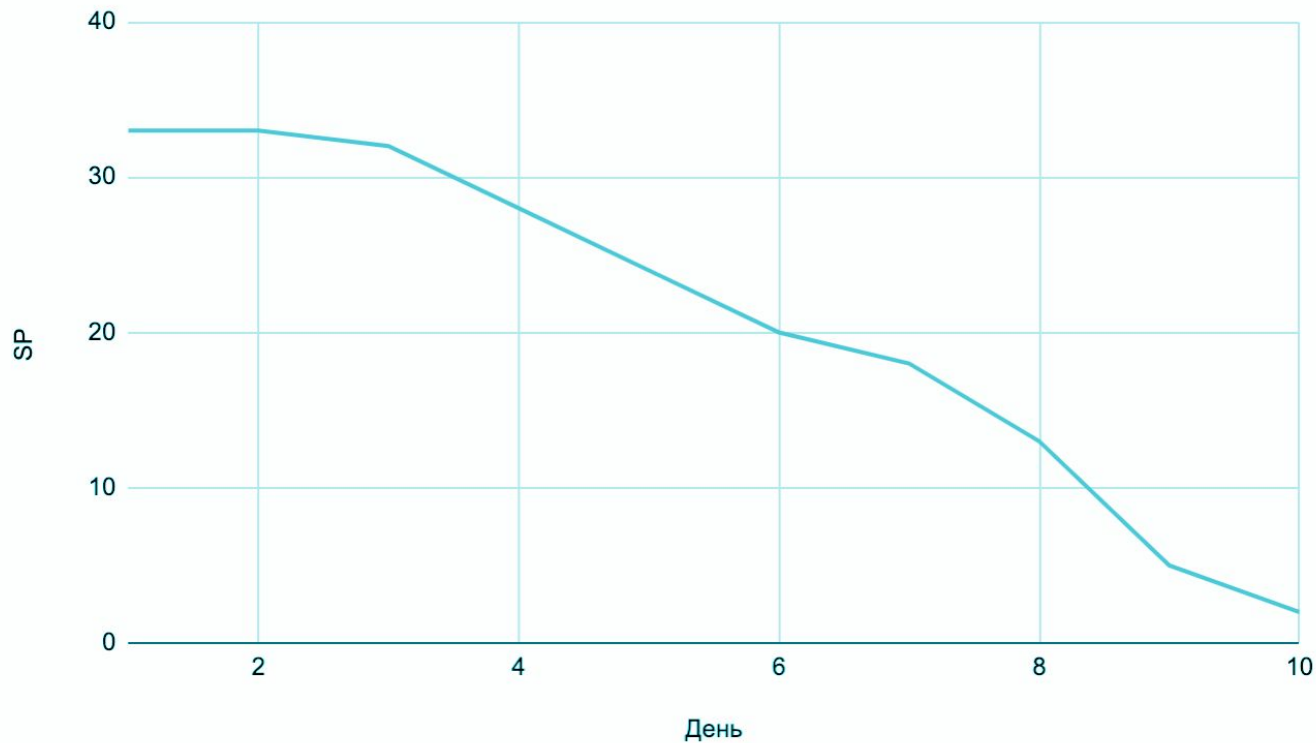
Договоренность Скрам-команды  
о том, что она считает  
завершенной работой

- ❑ Code review
- ❑ User Acceptance Test (UAT)
- ❑ Нагрузочное тестирование
- ❑ Стабилизационное тестирование
- ❑ Release notes
- ❑ Регрессионное тестирование
- ❑ Документация
- ❑ Рефакторинг
- ❑ Интеграция
- ❑ и т.д.



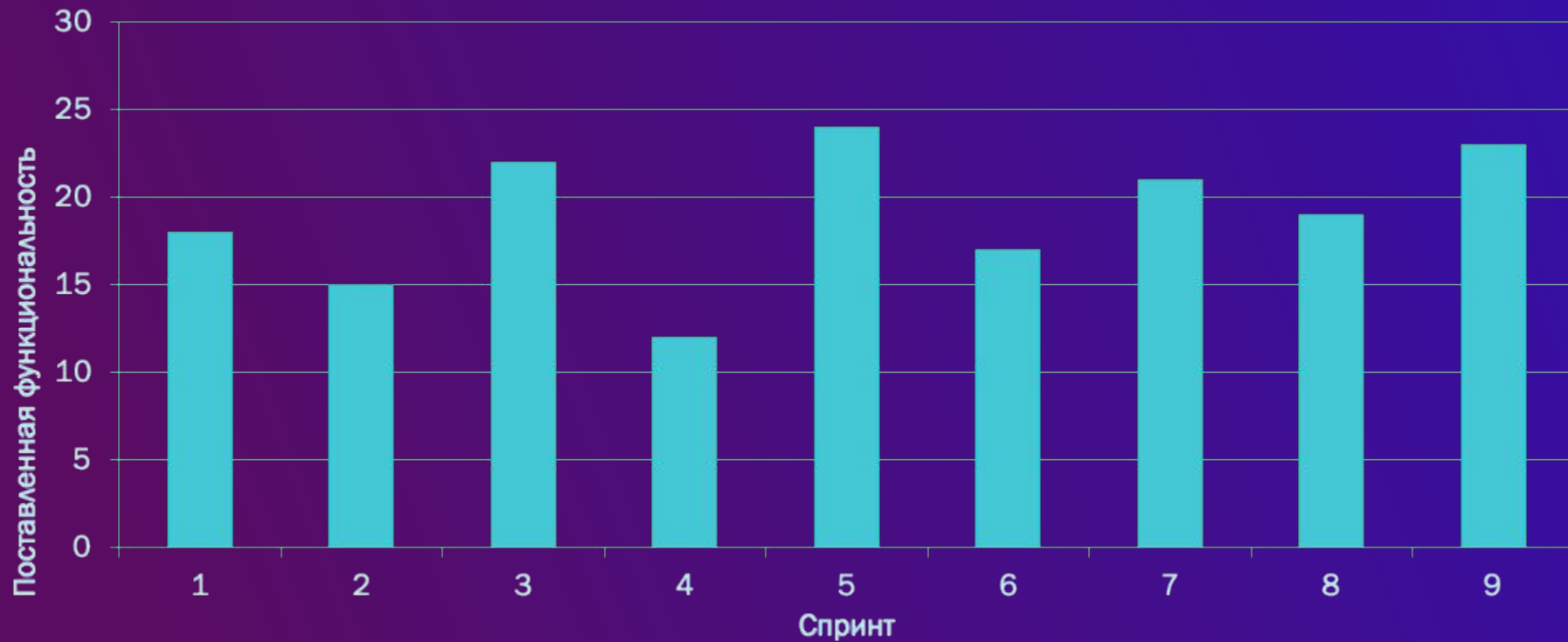
# Отслеживание прогресса

Burndown chart

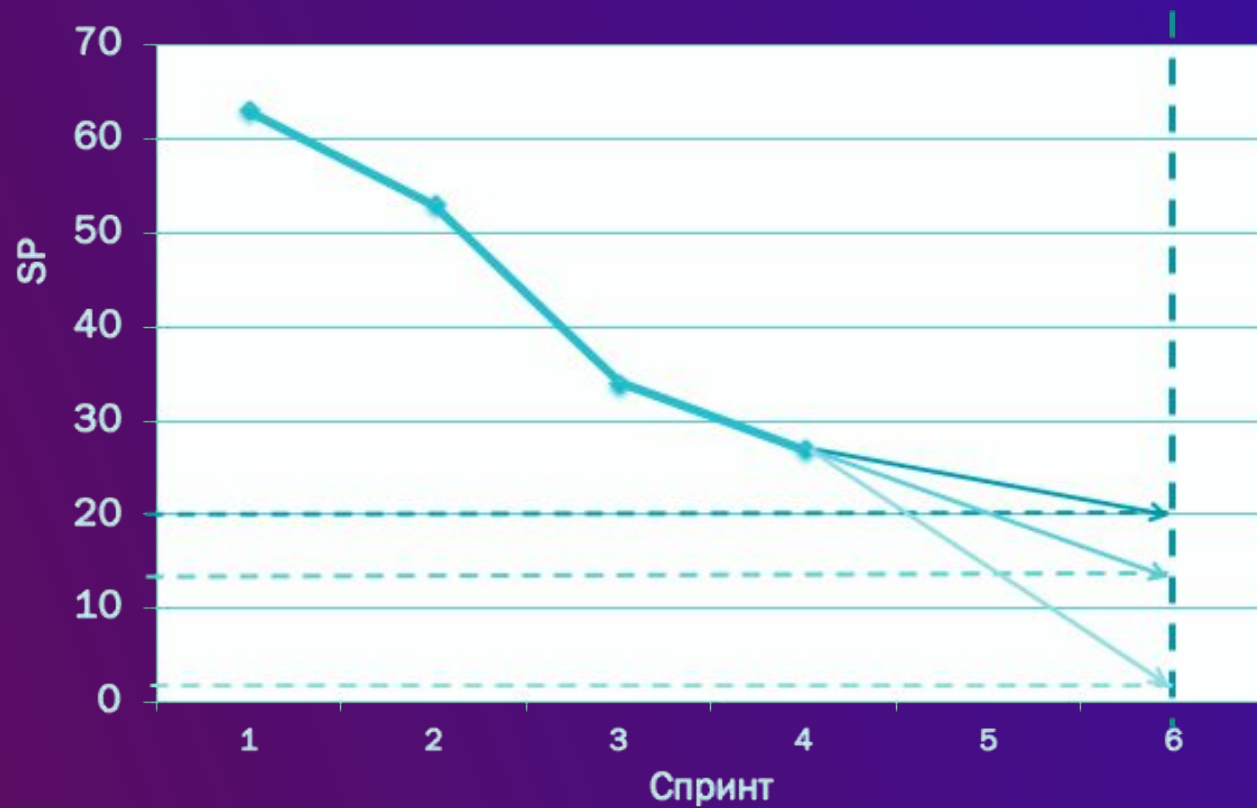




# Отслеживание прогресса



# Отслеживание прогресса



# Спасибо за внимание!



<https://www.facebook.com/2heoh>