

# Scrum-артефакты

№	Наименование	Описание	Ответственное лицо
1	Видение продукта	<p>Стратегическая, долгосрочная цель, связанная с продуктом, которой команда руководствуется в процессе дизайна.</p> <p>Видение продукта отвечает на следующие вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Кто является целевыми клиентами?</li> <li>• Каковы потребности клиента?</li> <li>• Каковы критически важные свойства продукта?</li> <li>• На рынке есть аналогичные продукты?</li> <li>• Каковы временные рамки?</li> <li>• Каков бюджет?</li> </ul> <p>Видение продукта – это предложение, в котором определена долгосрочная цель проекта. Оно задает общее направление и служит ориентиром для команды. Это наиболее глобальная цель, которой следуют все – владелец продукта, scrum-мастер, команда разработки, руководство, клиенты и прочие стейкхолдеры. Видение продукта и Бэклог продукта – это две наиболее важные вещи, необходимые для начала Scrum-проекта.</p> <p>Применение в рамках событий:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Пересмотр Бэклога продукта;</li> <li>• Планирование Спринта.</li> </ul>	Владелец продукта
2	Бэклог продукта	<p>Упорядоченный список всего, что может потребоваться в продукте; он является единым источником запросов на внесение изменений в продукт.</p> <p>Характеристики Бэклога продукта:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• является упорядоченным списком всего, что может содержаться в продукте (в форме Пользовательских историй);</li> <li>• содержит изначально известные и понятные требования, в том числе, требования к испытаниям содержит все компоненты, функционал, улучшения и отладочные компоненты;</li> <li>• содержит в качестве определяющих признаков описание, список приоритетов, оценку и ценность является живым, динамично изменяющимся артефактом;</li> <li>• если над одним проектом трудятся несколько Scrum-команд, то они должны иметь один общий Бэклог продукта;</li> <li>• Чем выше приоритет Пользовательской истории, тем подробнее её описание – и наоборот, чем ниже приоритет, тем менее детально описывается Пользовательская история.</li> </ul> <p>Применение в рамках событий:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ревью бэклога продукта;</li> <li>• Планирование Спринта.</li> </ul>	<p>Владелец продукта</p> <p>Команда разработки отвечает за проведение всех оценок.</p> <p>Владелец продукта может влиять на решения Команды разработки, помогая ей разобраться и выбрать компромиссный вариант, но при этом окончательную оценку производят те, кто выполняет работу.</p>
3	План релиза	<p>План релиза – это методика, применяемая для организации реализации продукта в виде релизов, а также для прогнозирования дат поставки и достижения ключевых этапов. План выпуска определяет цели релизов, упорядочивает связанные с ними записи в журнале пожеланий к продукту и устанавливает даты релизов. Даты и объемы релизов зависят от скорости работы Scrum-команды и оценке записей в Бэклоге продукта. Во время планирования выпуска необходимо найти баланс между скоростью, требованиями и датами, чтобы обеспечить реальные результаты.</p>	Владелец продукта

		<p>Характеристики Плана релизов:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Даты релизов;</li> <li>• Контентные блоки;</li> <li>• Увязывание журнала пожеланий к продукту с контентными блоками;</li> <li>• Средняя скорость команды.</li> </ul> <p>Применение в рамках событий:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Приведение в порядок Бэклога продукта.</li> </ul>	
4	Цель спринта	<p>Цель спринта определяет выгоду, которая будет получена в результате инкремента, внесенного на следующем спринте. Цель спринта является общим видением спринта и как таковая больше, чем сумма отдельных частей, входящих в нее. Она не подлежит изменению и служит ориентиром для команды разработки. Цель спринта позволяет команде сфокусировать усилия, и в то же время дает ей возможность индивидуализировать записи в журнале пожеланий к продукту в духе Цели спринта.</p> <p>Характеристики Цели спринта:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Является общим видением спринта (сопутствующая функциональность);</li> <li>• Мобилизует группу, позволяя ей индивидуализировать записи в журнале пожеланий к продукту в духе цели спринта.</li> </ul> <p>Применение в рамках событий: Планирование Спринта.</p>	Владелец продукта
5	Бэклог спринта	<p>Описание: Бэклог спринта – это набор позиций из Бэклога продукта, специально отобранных для Спринта, плюс план поставки Инкремента и достижения Цели спринта. Бэклог спринта – это прогноз, который Команда разработки делает в отношении функциональности, которая будет реализована в следующем Инкременте, а также работ, которые потребуются для "Выполнения" данной функциональности. Бэклог спринта показывает все работы, которые, по мнению Команды разработки, требуется для достижения Цели спринта.</p> <p>Характеристики Бэклога спринта:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• живой компонент Спринта;</li> <li>• высококачественное представление в режиме реального времени работ, которые планирует команда реализации;</li> <li>• часто реализуется в форме карты канбан.</li> </ul> <p>Бэклог спринта – это достаточно детальный план, который изменяется по мере прогресса и который можно разбирать на ежедневных Scrum-совещаниях. Команда разработки вносит изменения в Бэклог спринта на протяжении всего Спринта, тем самым формируя его окончательный состав. Формирование происходит в ходе планирования работ Командой разработки и поступления новых сведений о том, что требуется сделать, чтобы достичь Цели спринта. При появлении потребности в новой работе Команда разработки добавляет её в Бэклог спринта. По мере выполнения или завершения работы обновляются данные об оставшемся объеме работ. Из плана удаляются элементы, в которых больше нет надобности. Во время Спринта изменять Бэклог спринта может только Команда разработки. Бэклог спринта – это яркая и постоянно меняющаяся картина работ, которые Команда разработки планирует выполнить в течение Спринта, и он принадлежит исключительно Команде разработки.</p> <p>Применение в рамках событий:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Планирование Спринта;</li> <li>• Ежедневные Scrum-совещания.</li> </ul>	Команда разработки

6	Инкремент	<p>Инкремент – это сумма всех записей журнала пожеланий к продукту, выполненных в течение данного спринта. В конце спринта новый инкремент должен быть пригодным для практического применения и отвечать критериям «выполнения».</p> <p>Характеристики Инкремента:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Является результатом реализации всех записей журнала пожеланий к продукту в течение спринта и инкрементов прошлых спринтов;</li> <li>• Должен быть пригодным для практического применения и отвечать критериям выполнения (DOD), принятым командой, даже если Владелец проекта пока отказывается выпускать изменения;</li> <li>• Представляется в ходе обзора спринта.</li> </ul> <p>Применение в рамках событий: Обзор Спринта.</p>	Команда разработки
7	Пользовательская история	<p>Пользовательские истории – это короткие, простые описания функционала, изложенные с позиции лица, которое изъявляет потребность в новых возможностях, обычно – пользователя или заказчика системы. История обычно составляется по простому шаблону: Будучи &lt;роль&gt;, я хочу &lt;цель или пожелание&gt;, чтобы &lt;выгода/причина &gt;.</p> <p>Применение в рамках событий:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Планирование Спринта;</li> <li>• Ежедневные Scrum-совещания (летучка);</li> <li>• Обзор Спринта.</li> </ul>	Владелец продукта Команда разработки
8	Диаграмма сгорания работ для спринта	<p>Сгорание спринта – это иллюстрация прогресса текущего спринта. Обычно для наглядного представления прогресса используется Диаграмма сгорания работ для спринта. Её легко нарисовать на флипчарте. Команда реализации строит диаграмму сгорания работ для спринта в начале работы над спринтом. На вертикальной оси отмечают списки работ, которые предстоит выполнить в ходе спринта (например, число задач). На горизонтальной оси отмечается время. На ней показано число дней, оставшихся для выполнения работ по Спринту. Линия, соединяющая число работ по спринту и дату, показывает идеальное число задач, которые необходимо выполнить за один день.</p> <p>Команда разработки обновляет Сгорание спринта ежедневно, во время Scrum-совещаний. При этом на диаграмме отображается объем работ, которые ещё предстоит сделать на текущий день.</p> <p>При этом одного взгляда достаточно, чтобы понять, как команда выполняет работы относительно идеальной кривой, и на этом основании можно принять соответствующие меры.</p> <p>Каждая Команда разработки должна иметь собственный флипчарт.</p> <p>Характеристики Диаграммы сгорания работ для спринта:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Имеет цель отображать прогресс работы в реальном времени. Делает работу команд прозрачной;</li> <li>• Состоит из диаграммы с указанием работ, которые предстоит выполнить в рамках спринта, на вертикальной оси, и число дней спринта – по горизонтальной;</li> <li>• Идеальная кривая – это прямая, соединяющая объем работ, которые предстоит выполнить, с числом оставшихся дней в спринте;</li> </ul>	Команда разработки

		<ul style="list-style-type: none"> <li>Для каждого дня спринта отмечается объем работ, который еще предстоит выполнить, и точка на диаграмме сравнивается с идеальной кривой.</li> </ul> <p>Применение в рамках событий:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ежедневные Scrum-совещания;</li> <li>Обзор Спринта.</li> </ul>	
9	Диаграмма сгорания работ релиза	<p>С помощью Диаграммы сгорания работ для выпуска Владелец продукта может определить объем и дату выпуска текущего релиза. Диаграмма сгорания работ для выпуска позволяет ответить на вопрос "Когда будет готов релиз?". Для этого вдоль оси времени строится кривая, характеризующая скорость выполнения работ (по оси X). Кривая скорости строится по точкам журнала пожеланий к продукту спринта. При этом объемы работ по Бэклогу продукта отмечаются в виде вертикальных столбцов на Диаграмме сгорания работ для выпуска. Точка пересечения кривой скорости с осью времени указывает число спринтов, которое потребуется для выпуска текущего релиза. Диаграмма сгорания работ для выпуска позволяет также ответить на вопрос "Каков будет объем выпуска, если мы должны быть готовы к определённой дате?". Для этого необходимо провести вертикальную линию через точку плановой даты завершения выпуска на кривой времени. Через точку пересечения перпендикуляра с кривой скорости необходимо провести горизонтальную линию до вертикальной оси.</p> <p>Точка пересечения горизонтали с осью Y показывает, какой объем текущего выпуска может быть получен в Баллах за пользовательскую историю. Ускорить разработку можно только в ущерб качеству. В этом случае могут появиться технические ошибки. Все эти скрытые усилия должны быть предприняты позже, даже если продукт быть сдан и объявлен "завершенным". Технические ошибки – это не устраненные ошибки или неучтенные критерии качества, которые сформулированы в критериях выполнения (DOD). Это действие необходимо выполнить позже – при наличии соответствующей заинтересованности, поскольку позже восполнить недостаток качества сложнее. Кроме того, часто бывает сложно убедить владельца продукта или заказчика в необходимости вкладывать деньги в повышение качества после утверждения и объявления релиза "завершенным".</p> <p>Характеристики Диаграммы сгорания работ для выпуска:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Обеспечивает прозрачность в вопросе завершения релиза и сопутствующего ожидаемого контента;</li> <li>Даёт наглядное представление о скорости команды в прошлых спринтах;</li> <li>Визуализирует дату выпуска.</li> </ul> <p>Применение в рамках событий:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Планирование Спринта;</li> <li>Ретроспектива спринта.</li> </ul>	Владелец продукта
10	Скорость спринта	<p>Данный метрический показатель очень важен для достижения Командой разработки идеальной кривой на Диаграмме сгорания работ для выпуска.</p> <p>Скорость спринта представляет среднее число баллов за пользовательскую историю, которое команда может получить за один Спринт. Этот показатель получается простым расчётом среднего числа баллов за пользовательскую историю, полученных в течение предыдущих двух или трёх Спринтах. Зная скорость команды, легко можно рассчитать объем работ, который она сможет сделать, уже в начале Спринта.</p>	Владелец продукта Scrum-мастер

		<p>Ведение истории Скорости спринта помогает избежать ситуаций, когда приходится уменьшать или изменять объем промежуточных этапов спринта, что не всегда хорошо для работы в целом.</p> <p>Преимущества:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Производительность команды: Скорость определяет производительность команды, позволяя понять, какой объем работ выполняет команда в среднем за спринт, что даёт возможность уверенно принимать обязательства перед соответствующими стейкхолдерами в текущем спринте и в более долгосрочной перспективе (текущий спринт, следующий выпуск и т.п.).</li> <li>• Зрелость: Скорость помогает измерять зрелость agile-команды со временем, после выхода скорости спринта на пиковые значения; равномерные пиковые показатели возможны только в идеальной agile-команды, тогда как колебания скорости указывают на нестабильность внутри команды. Скорость помогает оценить и скорректировать зрелость команды.</li> <li>• Устранение помех: Scrum-мастер должен защищать свою команду от любых помех, представляя ей только необходимую информацию и не допуская вовлечения команды в посторонние работы, не связанные со спринтом и достижением цели, даже на короткий период. Команда должна быть всегда сфокусирована на задачах спринта.</li> <li>• Обратная связь от команды. Все стейкхолдеры – члены Команды разработки, Команды обеспечения качества, scrum-мастер, владелец продукта, заказчик – должны свободно делиться своими мыслями, новыми идеями и нестандартным решениями.</li> </ul>	
11	Журнал помех (Журнал отклонений)	<p>Журнал помех – это методика, которую использует Scrum-мастер для регистрации помех (препятствий). Журнал помех – это список препятствий и задач, которые необходимо выполнить, чтобы устранить их, с указанием их текущего статуса. Обычно список помех составляется scrum-мастером со слов команды разработки во время ежедневных летучек. Scrum-мастер отвечает за своевременное устранение выявленных помех. Журнал помех ведётся во время всех Agile-событий.</p>	Scrum-мастер
12	Определение Готовности	<p>DOR – это соглашение между Командой разработки и Владелец продукта. Ответственность за соответствие "Определению готовности" несёт Владелец продукта.</p> <p>Он следит за тем, чтобы в Бэклог продукта были внесены необходимые записи на этапе пересмотра бэклога, которые затем можно отобрать для Спринта и использовать при Планировании спринта. Простой тест на соответствие Определению готовности – если Команда разработки отвечает на следующие вопросы: "Да, да, да, да, да!" – это значит, что теперь команда может реализовать пользовательскую историю так, как требуется, чтобы признать её "Выполненной".</p> <p>Цель ясна?  Требуемый результат понятен?  Критерии приемки сформулированы?  Команда провела оценку записи?  Запись достаточно мала для спринта?</p>	Владелец продукта

13	Определение выполнения	<p>DOD – это общее понимание условий, при которых Scrum- команда может считать работу «выполненной». Определение содержит критерии качества, ограничения и общие нефункциональные требования. По мере накопления Scrum-командой опыта, «Определение выполнения» эволюционирует. В нём ужесточаются требования к качеству.</p> <p>Содержит критерии, дающие Scrum-команде общее представление о том, когда запись в Бэклоге продукта (т.е. работа) считается «завершённой».</p> <p>Обычно определение содержит критерии качества, ограничения и общие нефункциональные требования.</p> <p>Если над одним продуктом трудятся несколько Scrum-команд, они должны придерживаться общего определения выполнения (DOD).</p> <p>Для опытных Scrum-команд определение выполнения (DOD) дополняется более жесткими критериями качества.</p> <p>Применение в рамках событий:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Планирование Спринта;</li> <li>• Ежедневные летучки;</li> <li>• Обзор Спринта.</li> </ul>	Владелец продукта
----	------------------------	---	-------------------