Професионална гимназия по химични технологии „Акад. Н. Д. Зелинский“

Проткол№5:

Тема:SCRUM анализ

Изготвил:Раффи Н. Проверил:М. Иванова

**SCRUM артефакти**

**Седемте Scrum артефакта**

**1. Визия на продукта**

Продуктовата визия е дългосрочната цел на проекта или продукта. Това е артефактът, който ще дефинирате, за да зададете цялостната посока на проекта или продукта. Скръм екипът ще използва визията на продукта като ръководство.

Значението на визията на продукта се подчертава от факта, че scrum екипът трябва да я знае наизуст. Това означава, че трябва да е кратко и по същество. Визията на продукта е нещо, което винаги трябва да е в съзнанието на екипа за схватка.

**2. Продуктово изоставане**

Продуктовото изоставане е списък на всичко, което трябва да бъде постигнато по даден проект, разбит на отделни елементи. Това е мястото, където базовите изисквания за всяка функция, необходима за крайния продукт, се приоритизират от собственика на продукта за екипа на scrum.

Това не е списък с непроменими задачи и често се развива с течение на времето. Например, ако има промяна в бизнес средата, маркетинговите условия или техническите изисквания, продуктовото изоставане ще отрази тези промени. Натрупаните продукти обикновено се представят с помощта на scrum board.

**3. Sprint Vision**

Визията за спринт или целта за спринт често не се определят като артефакт, те все още са важна част от рамката на схватката. Визията за спринт е това, което scrum екипът измисля, когато планира спринт. Той предоставя насоки на екипа за схватка защо инвестират своето време, пари и усилия в спринта.

**4. Sprint Backlog**

Натрупването на спринта е частта от натрупването на продукта, върху която екипът ще работи в своя спринт. Мислете за това като за списък със задачи за спринта.

Изоставането в спринта се разбива допълнително на задачи, които екипът трябва да изпълни. Всеки елемент от изоставането в спринта трябва да бъде разработен, тестван и документиран. Собственикът на продукта помага на екипа за scrum да излезе с неизпълнени задачи по време на спринтовата среща.

Спринт изоставането често се представя като табло със задачи, което е разделено на колони, които представляват работния процес.

**5. Определение за Готово (DOD)**

Дефиницията за готово (DOD) означава, че всички аспекти на дадена потребителска история са завършени в един спринт. Скръм екипът трябва да има споделена представа какво означава да бъдеш направен. Те трябва да създадат определение за готово и да го използват като контролен списък, докато работят върху своите потребителски истории.

Екипът на scrum може да създаде своя DOD по време на първото планиране на спринта. След това може да се повтори по време на техните ретроспективи на спринта. Това не означава, че DOD е статичен. Тя може да се промени драматично в хода на проекта.

**6. Продуктово увеличение**

Това е най-важният scrum артефакт. Увеличаването на продукта е всички елементи на изоставане на продукта, които са завършени по време на спринт.

Всеки спринт потенциално създава увеличения на продукта, които могат да се доставят, и затова увеличението на продукта трябва да се вписва в дефиницията на екипа за готово и да бъде приемливо за собственика на продукта.

Дефиницията за готово е обща сред екипа за скръм, въпреки че е различна за всеки екип за скръм. Дефиницията за готово се развива с узряването на екипа: става все по-широка или по-строга с продължаването на проекта.

Увеличението на продукта е не само сумата от всички елементи на изоставане на проекта, завършени в хода на спринта, но също така е стойността на увеличенията през последния брой завършени спринтове. Това е прозрачност не само за екипа, но и за заинтересованите страни по отношение на това къде се намира продуктът в момента.

**7. Графика на изгаряне**

Въпреки че не винаги се счита за част от съществените артефакти на схватка, графиката за изгаряне е важно да не се пренебрегва. Това е графика, която показва колко бързо екипът завършва потребителските истории или елементите в продуктовия архив. Следователно диаграмата на изгаряне илюстрира общото усилие спрямо количеството работа за спринт.

Целта на диаграмата за прегаряне е да се увери, че проектът върви по план и че резултатът ще отговори на очакванията и ще пристигне по график.

Степента на напредък на scrum екип се нарича velocity, което е броят на историческите точки в потребителската история, които са били завършени по време на спринта. Частично завършената работа не се изчислява в скорост.

Можем да свържем SCRUM Mater към 3-ти артефакт(Sprint Visison) където и двете страни подсигуряват прокета да върви добре и гладко. Там се и появява събитието за планиране.

5-ти артефакт можем да свържем към Собстеника на продукта. Идвете страни са отговорни за яснотата и разбираемостта на другите към продуктиа в процеса на разработката му. МОже и да добавим към него събитието за дневен спринт при положителен резултат