Так як для розробки веб-системи вибрано методологію Scrum, процес розбито на спринти тривалістю 3 тижні. У кожному спринті активність розбито наступним чином:

Кожного дня з 16:00 до 16:15, крім першого та останнього дня спринта, будуть відбуватися щоденний скрам мітинг (daily stand up meeting), на якому повинні бути присутні технічний лідер, лідер команди та його команда.

На зустрічі кожен з учасників розказує, що він зробив за день, що планує зробити завтра і які складнощі (stoppers) виникали в процесі роботи. Складнощі вирішуються за допомогою інших членів команди.

Результат зустрічей: кожен член команди знає, чим займаються інші, проходить щоденна синхронізація роботи, вирішуються поточні проблеми, лідер команди відслідковує прогрес у роботі

1. Перший день спринта

15:00 – 17:00 – Грумінг / Пленінг (Grooming / Plannning)

Зустріч, на якій обов’язково повинні бути пристутні менеджер проекту, власник продукту, технічний лідер, лідер команди та його команда

Уход (или доработка) - это встреча команды Scrum, на которой обсуждаются вопросы, связанные с незавершенным производством продукта, и готовится планирование следующего спринта.

Розглядаються і оцінюються історії користувачів, що знаходяться в беклогу продукту. Відбувається планування поточного спринта, формується беклог спринта. Для оцінки задач за складністю і кількістю часу на виконання використовуються так звані сторі поінти (story points) та методологія скрам покеру (planning poker), коли кожен член команди висуває пропозицію, скільки йому потрібно часу на виконання історії користувача. В одному спринті потрібно набрати задач не більше, ніж на 50 сторі поінтів. У кінці грумінга відбувається старт нового спринта.

Результат зустрічі: Спланований поточний спринт – сформований беклог спринта. Власник продукту знає, на який результат очікувати в кінці спринта. Команда знає технічні завдання всіх історій користувачів і може розділити роботу між собою

1. Трерій день спринта. Синхронізація беклогу спринта (Backlog sync up)

14:00 – 15:00

Зустріч, на якій повинні бути присутні менеджер проекту, власник продукту, технічний лідер та лідер команди.

Проходить короткий аналіз задач, що було взято у спринт, підбиваються підсумки, робиться узгодження зі сторони власника продукту. Можлива заміна деяких задач на задачі з більш високим пріоритетом на даний момент.

Результат зустрічі: Проходить синхронізація між замовником та командою, вибираються найбільш пріоритетні задачі

1. Останній день спринта

16:00 – 17:00 Демо (Sprint Review / Demo)

На зустрічі повинні бути присутні менеджер проекту, власник продукту, технічний лідер, лідер команди та його команда, а також будь-хто зі стейкхолдерів. За зутрічі відбувається демострація досягнень та функціональності, що буду зроблена за поточний спринт. Презентувати зроблену роботу може одна людина із команди або кожна член команди розказує про свою частину роботи.

Результат зустрічі: Замовник бачить реальний результат роботи та нову готову функціональність, яка стравиться на продуктивне середовище.

17:00 – 18:00 Ретроспектива (Sprint Retro)

На зустрічі повинні бути присутні лідер команди та його команда. Відбувається обговорення результатів поточного спринта:

1. Що було зроблено добре
2. Що можна було зробити краще
3. Що треба почати робити
4. Що треба припинити робити
5. Що треба продовжити робити
6. Аналіз запланованих дій у минулому спринті

Результат зустрічі: підбиття підсумків та аналіз складнощів, що виникали. Команда та її лідер знають, у якому напрямку рухатися далі

Результати зустрічі заносяться у систему, в якій ведеться документація до проекту, щоб вони були доступні для проектного менеджера та інших зацікавлених осіб