

Scrum

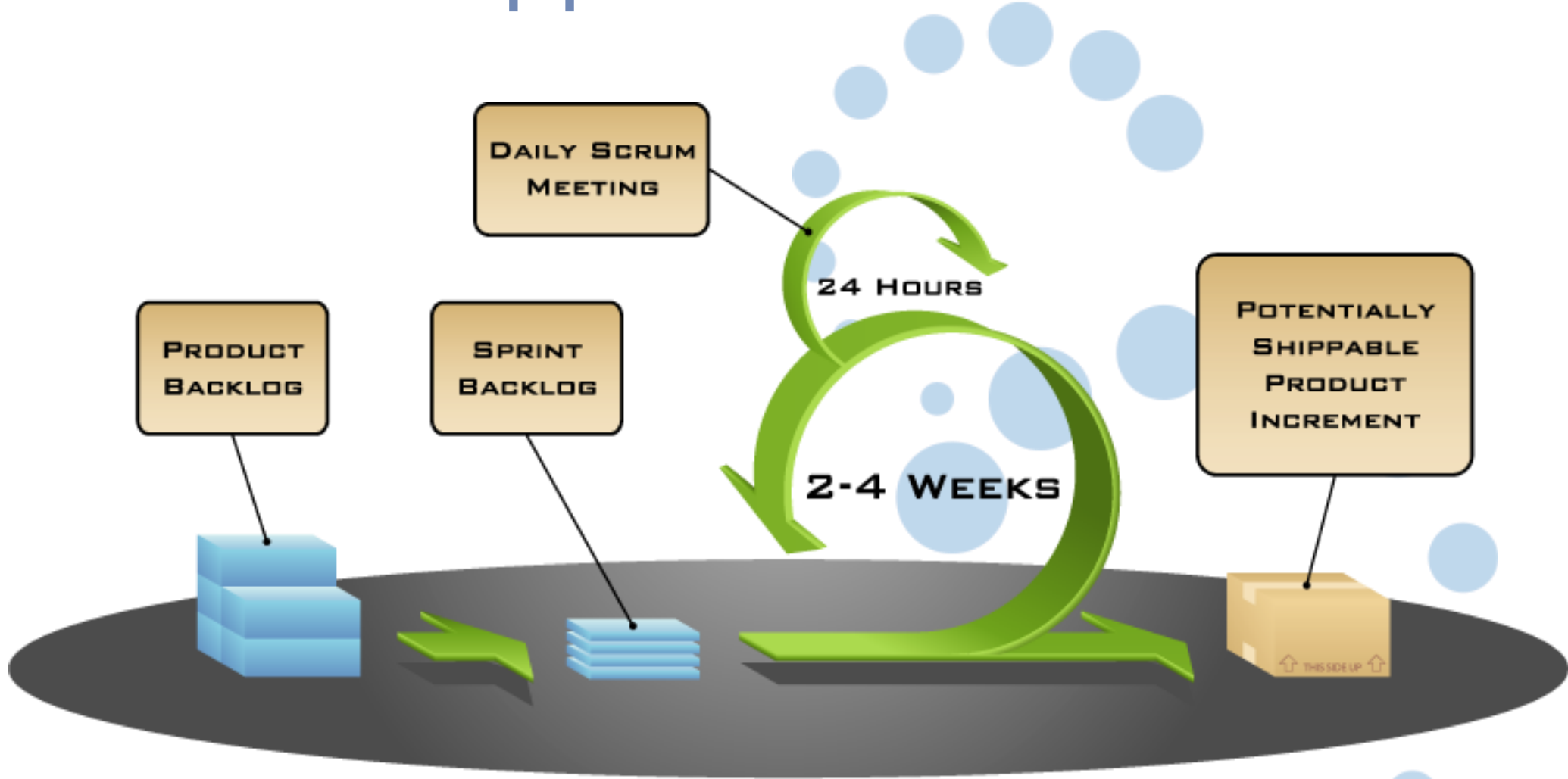
Организация гибкого процесса
ведения проекта



Scrum определяет:

- Правила, по которым должен планироваться и управляться список требований к продукту.
- Все требования записываются в виде единого списка Product Backlog.
- Правила планирования **итераций**: проект развивается итеративно, серией “спринтов”, каждый не больше месяца.
- Основные правила взаимодействия участников команды.
- Правила анализа и корректировки процесса разработки.

Scrum в действии



COPYRIGHT © 2005, MOUNTAIN GOAT SOFTWARE

Спринты

- Скрам проекты развиваются сериями “спринтов”.
- Типичная продолжительность – от 2-х недель до месяца с жестким ограничением по времени.
- Постоянная продолжительность спринта привносит ритм в разработку.
- Состав команды и требования в течение спринта не должны меняться.
- Продукт проектируется, разрабатывается и тестируется на протяжении одного спринта.

Структура Скрам

Роли

- Владелец продукта
- Скрам-мастер
- Команда

Ритуалы

- Планирование спринта
- Ежедневный Скрам
- Обзор спринта
- Ретроспектива спринта

Артефакты

- Бэклог продукта
- Спринт бэклог
- Burndown charts

Роли

Роли

- Владелец продукта
- Скрам-мастер
- Команда

Ритуалы

- Планирование спринта
- Ежедневный Скрам
- Обзор спринта
- Ретроспектива спринта

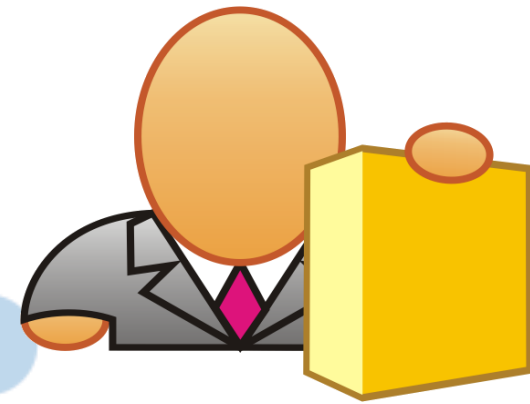
Артефакты

- Бэклог продукта
- Спринт бэклог
- Burndown charts

Владелец продукта

Миссия: образ продукта

- Один человек
- Определяет требования к продукту
- Определяет дату релиза и наполненность
- Ответственен за доходность проекта (ROI)
- Назначает приоритеты требованиям, исходя из их рыночной ценности
- Корректирует приоритеты на каждой итерации, если необходимо
- Принимает работу



Скрам-мастер

Миссия: эффективная организация



- Представляет руководство проекта
- Ответственен за внедрение ценностей и практик Скрам
- Не раздает задания
- Устраняет препятствия
- Ответственен за эффективность работы команды
- Обеспечивает видимость и прозрачность ситуации в команде
- Защищает команду от внешних воздействий

Обязанности Скрам-Мастера по отношению к Владельцу Продукта

- Находит методы эффективного управления Беклогом Продукта.
- Помогает Скрам Команде создавать лаконичные и понятные элементы Беклога Продукта.
- Понимает долгосрочное планирование.
- Понимает и практикует гибкие методы разработки и управления.
- По требованию или необходимости может выступить фасилитатором мероприятий Скрама.

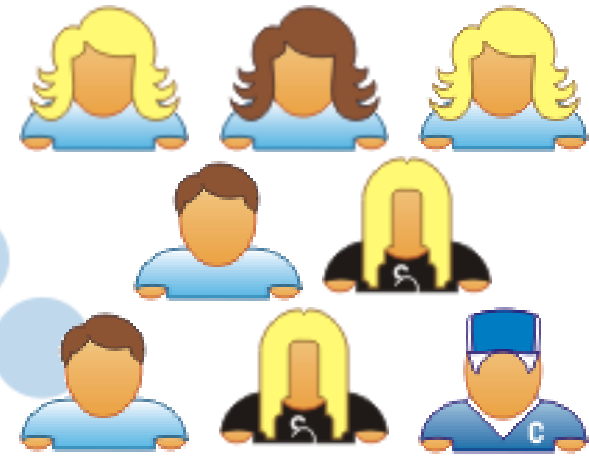
Обязанности Скрам-Мастера по отношению к команде разработки

- Сопровождает Команду Разработки в самоорганизации и кросс-функциональности.
- Помогает Команде Разработки создавать продукты высокой ценности.
- Устраняет помехи, препятствующие успеху Команды Разработки.
- При необходимости фасилитирует мероприятия Скрама.
- Сопровождает Команду Разработки в организационных окружениях, где Скрам еще не до конца адаптирован и понят.

Команда

Миссия: качественный продукт

- Обычно 5-9 человек
- Кросс функциональная
- Заняты полный рабочий день
 - Могут быть исключения
- Команды самоорганизуются
- В идеале, нет специальных ролей
- Состав команды может меняться только между спринтами



Ритуалы

Роли

- Владелец продукта
- Скрам-мастер
- Команда

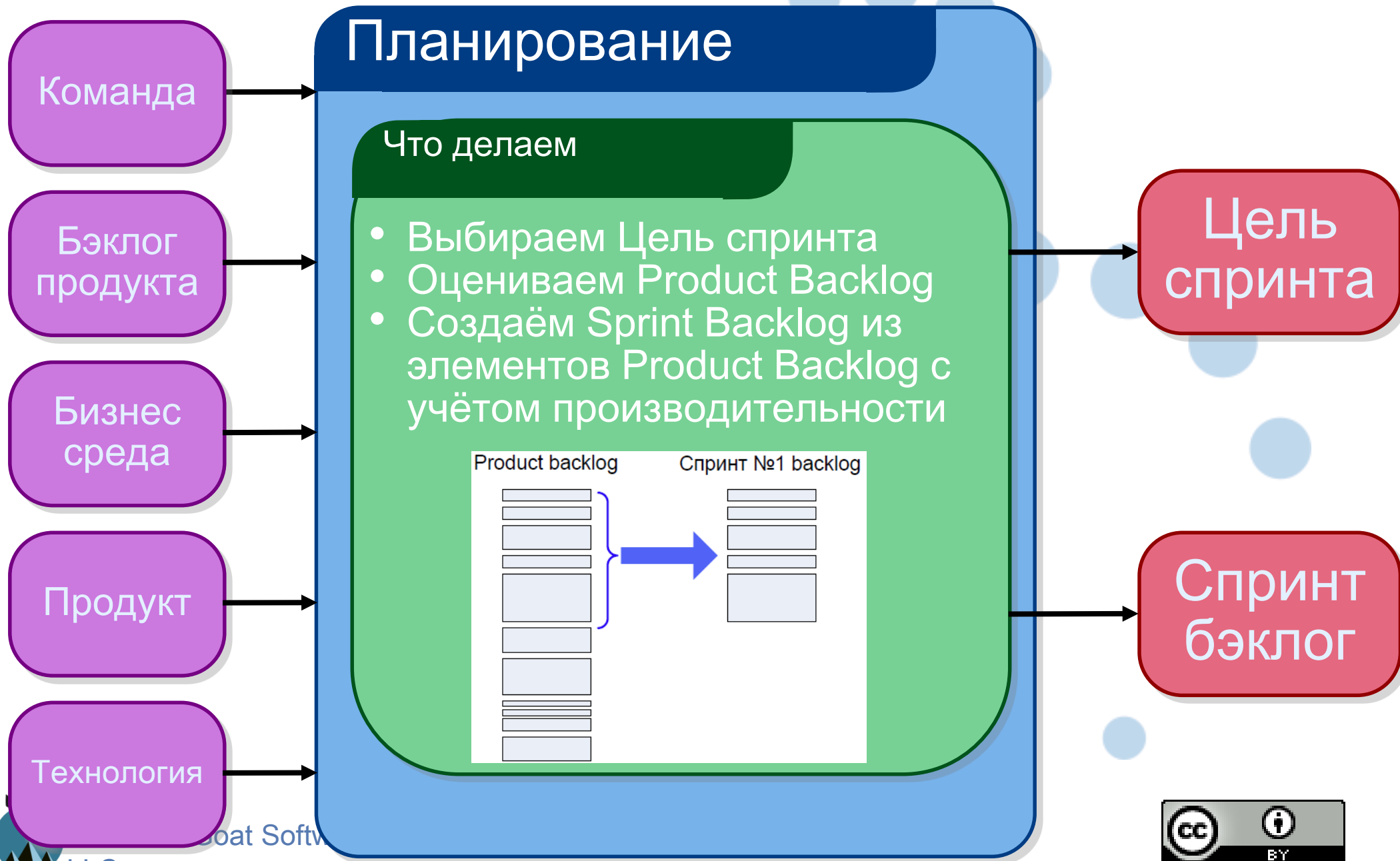
Ритуалы

- Планирование спринта
- Ежедневный Скрам
- Обзор спринта
- Ретроспектива спринта

Артефакты

- Бэклог продукта
- Спринт бэклог
- Burndown charts

Планирование Спринта



Ежедневный скрам

Цель: обновление статуса спринта

- Характеристики
 - Ежедневно
 - 15 минут
 - Стоя
- Не для решения проблем
 - Приглашены все желающие
 - Только участники команды могут говорить (владелец продукта - тоже часть команды)
- ScrumMaster лишь ведет собрание



Каждый отвечает на три вопроса

1

Что ты сделал вчера?

2

Что будешь делать сегодня?

3

Что тебе мешает?

- Это **НЕ** статусный отчет Scrum-мастеру!
- Это обязательства перед коллегами

Обзор спринта

Цель: обратная связь, показ результатов

- Команда представляет, что было сделано за спринт
- Фокус на результат, а не процесс
- Обычно принимает форму демонстрации
- Неформально
 - Максимум 2 часа на подготовку
 - Без слайдов
- Вся команда участвует
- Приглашены все, кому может быть интересно



Ретроспектива

Цель: повышение производительности

- Периодический пересмотр того, что работает, а что нет
- Обычно 15-30 минут
- После каждого спринта
- Участвует вся команда
- Возможно, приглашен Владелец продукта, заказчики или кто-то из менеджмента компании

Артефакты

Роли

- Владелец продукта
- Скрам-мастер
- Команда

Ритуалы

- Планирование спринта
- Ежедневный Скрам
- Обзор спринта
- Ретроспектива спринта

Артефакты

- Бэклог продукта
- Спринт бэклог
- Burndown charts

Бэклог продукта



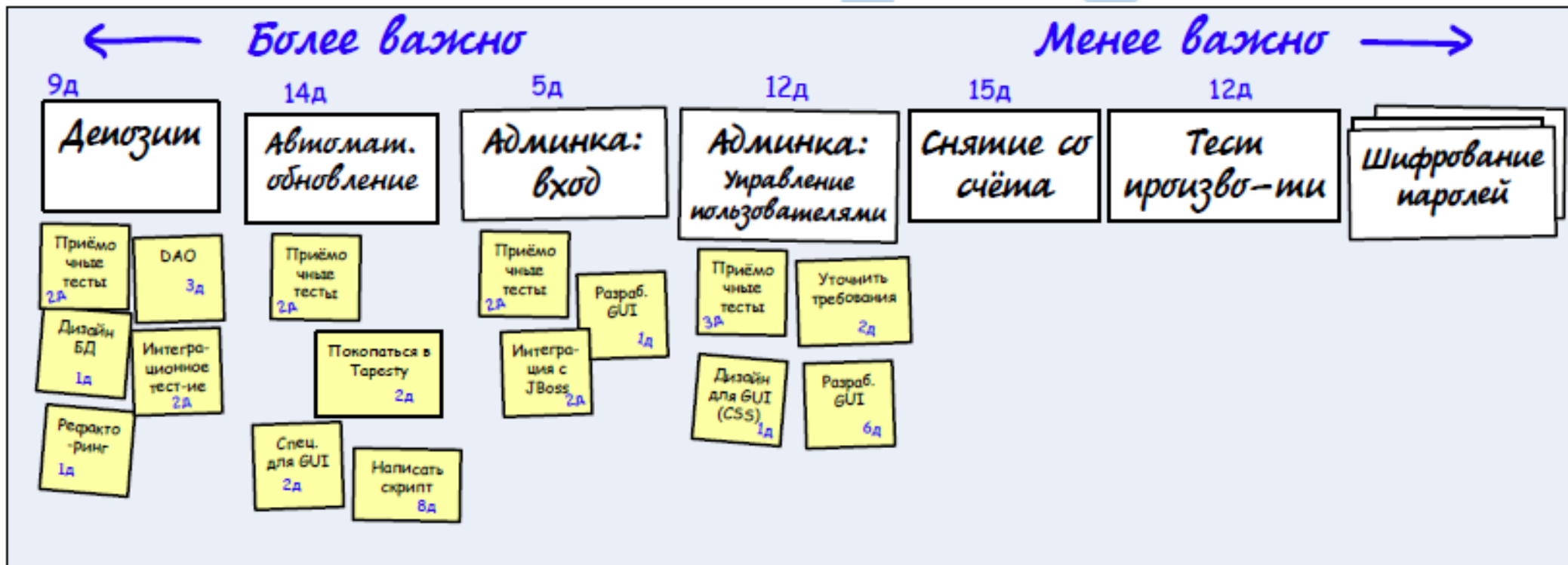
Бэклог продукта

- Требования
- Список желательной функциональности
- В идеале написан так, что каждый элемент имеет значение для конечного пользователя
- Приоритеты выставляются Владелльцем продукта
- Приоритеты обновляются в начале спринта

Пример бэклога продукта

Product backlog (пример)					
ID	Название	Важность	Предварительная оценка	Как продемонстрировать	Примечания
1	Депозит	30	5	Войти в систему, открыть страницу депозита, положить на счет €10, перейти на страницу баланса и проверить, что он увеличился на €10.	Нужна UML диаграмма последовательности. Пока что не стоит беспокоиться про шифрование данных.
2	Просмотр журнала личных транзакций	10	8	Войти в систему; перейти на страницу транзакций; положить деньги на счет; вернуться на страницу транзакций; проверить, что новая транзакция появилась в списке.	Чтобы избежать больших запросов к базе данных, стоит воспользоваться страничным выводом информации. Дизайн такой же, как и у страницы просмотра пользователей.

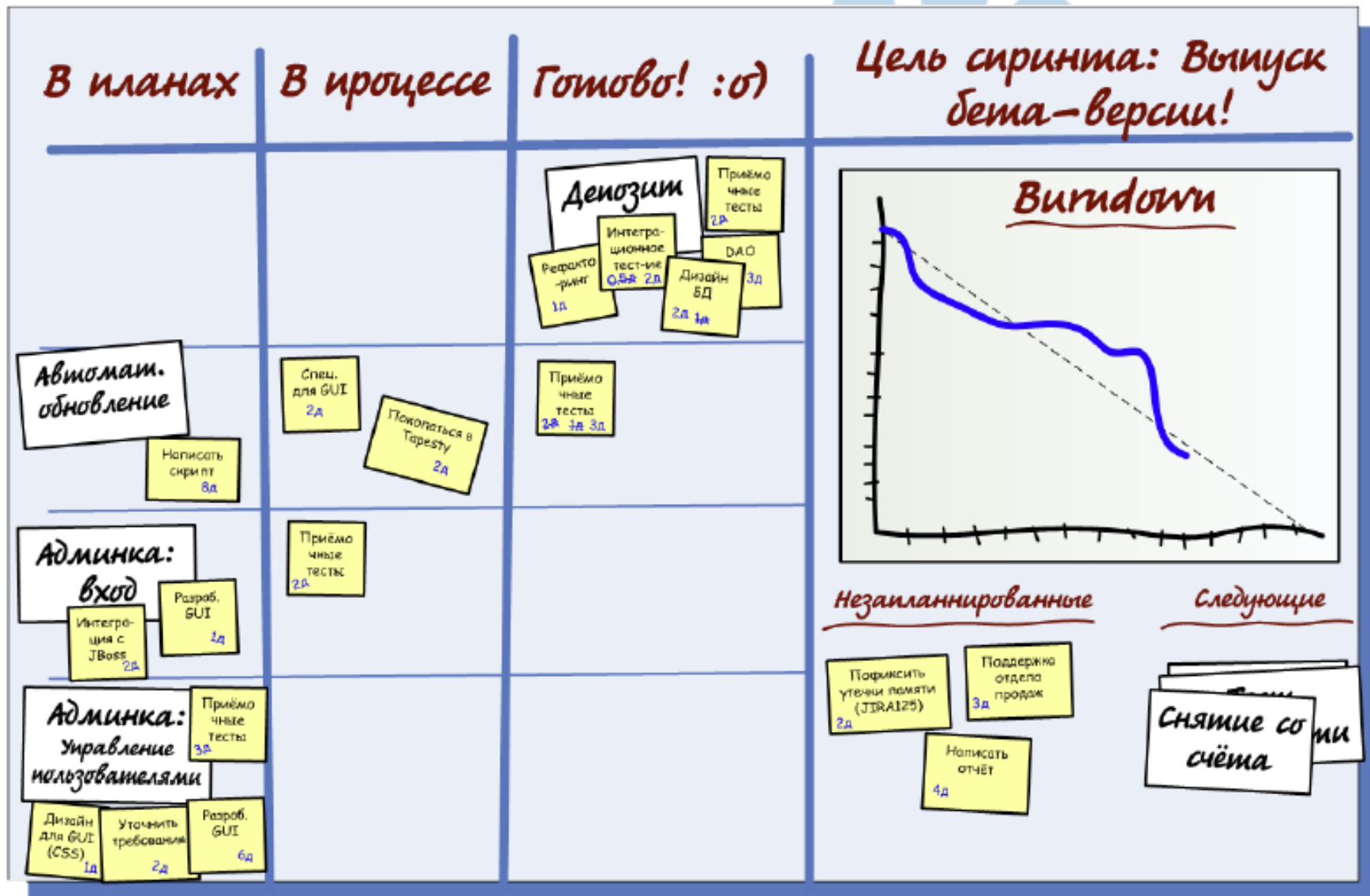
Бэклог спринта



Управление бэклогом спринта

- Члены команды выбирают работу на свой выбор
 - Задачи никогда не назначаются принудительно
- Оценка оставшейся работы ежедневно обновляется
- Любой член команды может добавить, удалить или изменить элементы Бэклога Спринта
- Задачи на спринт могут появляться в ходе работы
- Если задача не понятна, то этому элементу бэклога резервируется больше времени и он разбивается на составные части позже
- Оценка оставшейся работы обновляется, по мере того как узнаем больше о задачах

Scrum-board (burndown chart)



SCRUM BOARD



The photograph shows a physical Scrum board with the following sections and data:

- Columns:** To Do, NEXT DEV, WIP READY FOR TEST, IN TEST, DONE.
- Rows:** Development, Campaigns, OTHER.
- Sticky Notes:** Numerous colorful notes with handwritten text and numbers are placed across the board.
- Charts:** A line graph on the right side shows progress over time (days 5-15) with data points and a trend line.
- Countdown Table:** A table at the bottom right tracks progress over a week.
- Other Elements:** A stuffed monkey toy is attached to the right side of the board. Various office supplies like pens and markers are visible.

Task	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Sun
Task 1	54	-	-	53	5		
Task 2	56	52	44	39	32		
Task 3	50						
Task 4	26	20	14	8	2		

Масштабируемость

- Обычно команда состоит из 7 ± 2 человек
 - Масштабируемость за счет групп команд
- Факторы расширения
 - Тип проекта
 - Размер команды
 - Рассредоточенность команды
 - Продолжительность проекта
- Scrum использовался в проектах со сложной структурой, где работало более 500 человек

Что в результате

- Клиент
 - Получение наиважнейших, с точки зрения бизнеса, ценностей в наикротчайшие сроки
- Команда
 - Эффективность
 - Творчество
 - Удовольствие