

АРТЕФАКТЫ СКРАМА

Артефакты Скрама — это элементы, необходимые команде для успеха. Обязательная большая тройка — это журнал пожеланий продукта, журнал пожеланий спринта и диаграмма сгорания задач. Есть и другие инструменты, но эти основные. Большинству более чем хватает и этих трех.

Журнал требований продукта

Журнал требований продукта (бэклог продукта) — это список идей, которые нужно воплотить в продукте; можно также назвать его списком *желаний*. Этот журнал служит для того, чтобы требования владельца продукта были донесены до команды в четком, ясном и постоянно доступном формате. Он включает в себя все, что может понадобиться команде в ходе работы, — не только специфические задачи, но и прочие пожелания.



За журнал требований продукта в течение всей разработки отвечает владелец продукта. Конечно, он тоже будет на него влиять и *иногда* убеждать пересмотреть приоритеты задач. Журнал требований продукта должен быть живым документом, меняющимся и все время развивающимся.

Журнал требований спринта

Во время каждого спринта команде нужен четкий план работы. Владелец продукта определяет содержание журнала требований продукта, но именно члены команды решают, какие элементы и в каком порядке будут включены в спринт. *Журнал требований спринта* (бэклог спринта) — это список этих элементов, расположенных по их важности и по тому, какие функции будут реализованы во время спринта. В отличие от традиционных проектов, именно команда, а не Скрам-мастер и не владелец продукта решает, сколько задач будет выполнено во время спринта. Залог успешной реализации выпуска продукта — выбор правильного количества работы. Наилучший вариант — реализовывать задачи из журнала в порядке их значимости.

Диаграмма сгорания задач

Одной из самых сильных сторон Скрама является метрика текущих задач. Вы можете навсегда попрощаться с долгими днями споров о прогрессе или замораживании работ в состоянии «практически готово». Диаграмма сгорания задач — это простое и наглядное отображение прогресса, и она используется командой для отслеживания хода разработки продукта во время спринта.

БЛИСТАТЕЛЬНАЯ МЫСЛЬ

Необновляющийся журнал требований продукта — однозначный признак того, что что-то идет не так; изменения естественны и более чем ожидаемы. Но и другая крайность — когда журнал обновляется излишне часто — тоже указывает на проблемы.

БЛИСТАТЕЛЬНАЯ МЫСЛЬ

Когда вы обновляете статус выполненных в спринте работ, реальный прогресс будут отображать только полностью завершенные задачи. Те, что закончены на 25 %, 50 % или 75 %, в данном случае не учитываются.

Особенно будьте внимательны в случае задач, которые завершены на 99 %.

ЗАВЕРШАЮЩИЕ СЛОВА

Переход на Agile похож на обучение вождению. Пока вы на пассажирском сиденье, все выглядит *довольно* просто; если вникнуть в основы, главные принципы тоже будут для вас ясны. Но только сумасшедший запрыгнет за руль и устремится на улицу с интенсивным движением после того, как прочтет несколько статей в интернете. Разумный человек сначала как минимум разберется с теорией. Эта книга — как правила дорожного движения.

Прежде чем применять Скрам, нужно не только разобраться в его основах, но и понять, как именно все элементы методологии работают вместе. Можно встретить так называемые Скрам-команды, работающие без каких-то ключевых ролей или артефактов; некоторым из них это даже вполне удастся. Но для стабильного успеха необходимо предварительно всесторонне изучить теорию. Не забывайте: причина номер один всех аварий на дорогах — неопытные водители.