

Кен Швабер жана Жефф Сазерланд

Scrum Колдонмо

Scrum аныктоочу Колдонмо: Оюндун эрежелери

Ноябрь 2020

Scrum Колдонмосунун максаты

Биз Scrum Колдонмосун 1990-жылдардын башында иштеп чыкканбыз. Биз дүйнө жүзү боюнча адамдарга Scrum'ды түшүнүүгө жардам берүү үчүн 2010-жылы Scrum Колдонмосунун биринчи версиясын жазганбыз. Андан бери биз Колдонмону кичинекей, функционалдык жаңыртуулар аркылуу өнүктүрдүк. Биз биргелешип анын артында турабыз.

Scrum'дын ар бир элементинин атайын максаты бар. Ал элементтер жалпы баалуулукка жана натыйжалуулукка жетүүгө кызмат кылат. Scrum'дын негизги дизайнын же идеяларын өзгөртүү, элементтерди жоюу же Scrum эрежелерин бузуу, көйгөйлөрдү жаратат жана Scrum артыкчылыктарын чектеп, Scrum'ды пайдасыз кылып коюшу да мүмкүн.

Биз тынымсыз өсүп жаткан татаал дүйнөдө Scrum'ды колдонуу көбөйүп келе жатканын байкап жатабыз. Scrum башында программалык продуктыларды иштеп чыгуу багытында гана колдонулса, азыр негизинен татаал иштерди камтыган көптөгөн домендерде кабыл алынган бизди кубандырат. Scrum developers'терге, изилдөөчүлөргө, аналитиктерге, окумуштууларга жана башка адистерге иштегенге жардам берет. Биз Scrum'да “developers” деген сөздү жокко чыгаруу үчүн эмес, жөнөкөйлөтүү үчүн колдонобуз. Эгер сиз Scrum'дан баалуулукка жете алсаңыз, анда өзүңүздү кошо эсептеңиз.

Scrum колдонуу учурунда, бул документте жазылгандай Scrum фреймворкуну туура келген паттерндер, процесстер жана ойлор табылып, колдонулушу жана иштелип чыгышы мүмкүн. Алардын аныктамасы Scrum Колдонмосунун максатынан тышкары чыгат, анткени алар контекстке карайт жана Scrum колдонууларынын ортосунда чоң айырмачылыктар бар экенин билдирет. Scrum фреймворкунда колдонуу тактикалар ар түрдүү болушу мүмкүн жана башка жерлерде жазылышы ыктымал.

Кен Швабер жана Жефф Сазерланд Июль 2020

© 2020 Ken Schwaber and Jeff Sutherland

This publication is offered for license under the Attribution Share-Alike license of Creative Commons, accessible at <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode> and also described in summary form at <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>. By utilizing this Scrum Guide, you acknowledge and agree that you have read and agree to be bound by the terms of the Attribution Share-Alike license of Creative Commons.

Scrum Колдонмосунун максаты	1
Scrum Аныктамасы	3
Scrum Теориясы	3
Ачык-айкындуулук	4
Инспекция	4
Ыңгайлаштыруу	4
Scrum баалуулуктары	4
Scrum Team	5
Developers	5
Product Owner	6
Scrum Master	6
Scrum Окуялары	7
Sprint	8
Sprint Planning	8
Daily Scrum	9
Sprint Review	10
Sprint Retrospective	10
Scrum Артефакттары	11
Product Backlog	11
Милдеттенме: Product Goal	12
Sprint Backlog	12
Милдеттенме: Sprint Goal	12
Increment	12
Милдеттенме: Definition of Done	13
Аяктоо эскертмеси	13
Ыраазычылык	13
Адамдар	13
Scrum Guide Тарыхы	14
Котормочуларга ыраазычылык:	14
Терминдер сөздүгү:	14
2017-жылдагы Scrum Колдонмосунан 2020-жылдагы Scrum Колдонмосуна өзгөртүүлөр	15

Scrum Аныктамасы

Scrum – бул адамдарга, командаларга жана уюмдарга татаал көйгөйлөр үчүн ыңгайлаштырылган чечимдер аркылуу баалуулуктарды түзүүгө жардам берген жеңил фреймворк.

Кыскача айтканда, Scrum чөйрөнү өнүктүрүү үчүн Scrum Master’ден төмөнкү пункттарды талап кылат:

1. Product Owner татаал маселе боюнча жумушту Product Backlog’го иреттейт.
2. Scrum Team Sprint учурунда тандалган жумушту баалуулугу бар Increment’ке айлантат.
3. Scrum Team жана стейкхолдерлер натыйжаларды текшерешет жана кийинки Sprint’ке өзгөрүүлөрдү ылайыктандырышат.
4. Жогорудагы пункттар кайра кайталанат.

Scrum жөнөкөй. Аны кандай болсо, ошондой кылып ишке ашырып көрүңүз жана анын философиясы, теориясы жана түзүмү максаттарга жетүү жана баалуулуктарды түзүүгө жардам берерин аныктаңыз. Scrum фреймворку атайын толук эмес, Scrum теориясын ишке ашыруу үчүн керектүү бөлүктөр гана аныкталган. Scrum аны колдонгон адамдардын жамааттык тажрыйбасынын негизинде курулган. Scrum эрежелери адамдарга деталдаштырылган инструкция берүүнүн ордуна, алардын мамилелерин жана өз ара аракеттерин көздөйт.

Фреймворкто ар кандай процесстер, техникалар жана ыкмалар колдонулушу мүмкүн. Scrum азыркы учурдагы ыкмаларды камтыйт же алардын керексиздигин көрсөтөт. Scrum азыркы учурдагы башкаруунун, айлана-чөйрөнүн жана иш-техникаларынын салыштырмалуу эффективдүүлүгүн көрсөтөт, ошону менен жакшыртууларга мүмкүнчүлүк түзөт.

Scrum Теориясы

Scrum’дын негизинде эмпиризм жана Lean thinking ой жүгүртүүсү турат. Эмпиризм, билим тажрыйбадан алынаарын жана чечим кабыл алуу байкоонун негизинде турарын ырастайт. Lean thinking ысырапкорчулукту азайтат жана маанилүү нерселерге көңүл бурат.

Scrum божомолдоону оптималдаштыруу жана тобокелдикти көзөмөлдөө үчүн итеративдик, инкременталдык ыкмаларын колдонот. Scrum ишти аткаруу үчүн бардык көндүмдөргө жана тажрыйбага ээ болгон адамдар топторун чогултат жана керек болгон учурда алар менен бөлүшүүгө даяр болушат.

Scrum камтыган окуялар ичинде инспекция жана ыңгайлаштыруу үчүн төрт формалдуу Scrum окуяларды бириктирет, бул Sprint. Бул окуялар эмпирикалык Scrum’дын ачык-айкындуулук, инспекция жана ыңгайлаштыруу түрүктөрү ишке ашырылгандыгы үчүн иштейт.

Ачык-айкындуулук

Жаңы пайда болгон процесстер жана иштер, аткаруучу тарапка да, кабыл алуучу тарапка да көрүнүп турушу керек. Scrum'да маанилүү чечимдер анын үч формалдуу артефактысынын абалынын негизинде кабыл алынат. Ачык-айкындуулугу төмөн болгон артефактылар, балуулукту азайткан жана тобокелдикти жогорулаткан чечимдерге алып келиши мүмкүн.

Ачык-айкындуулук инспекция өткөрүүгө мүмкүнчүлүк түзөт. Ачык-айкындуулуксуз инспекция – бул адашуу жана ысырапкорчулук.

Инспекция

Потенциалдуу жагымсыз четтөөлөрдү же көйгөйлөрдү аныктоо үчүн, Scrum артефактылары жана макулдашылган максаттарга карай жылышы тез-тез жана кылдаттык менен инспекциядан өтүп турушу керек. Инспекцияга көмөк көрсөтүү үчүн, Scrum беш окуядан турган каденция менен камсыз кылат.

Инспекция ыңгайлаштырууга мүмкүнчүлүк берет. Инспекция ыңгайлаштыруусуз маанисиз болуп эсептелинет. Scrum'дын окуялары өзгөртүүгө түрткү берүү үчүн иштелип чыккан.

Ыңгайлаштыруу

Эгерде процесстин кандайдыр бир аспекти лери алгылыктуу чектерден четтеп кетсе же анын натыйжасында продукт кабыл алынууга мүмкүн болбосо, колдонулуп жаткан процессти же өндүрүлүп жаткан материалдарды ыңгайлаштыруу керек. Андан ары четтөөлөрдү азайтуу үчүн ыңгайлаштыруу мүмкүн болушунча тезирээк жүргүзүлүшү керек.

Катышкан адамдар ыйгарым укуктарга ээ болбосо же өзүн өзү башкара албаса, ыңгайлаштыруу кыйындайт. Scrum Team инспекция аркылуу жаңы нерсени үйрөнөөрү менен аны ыңгайлаштырышы керек.

Scrum баалуулуктары

Scrum'ды ийгиликтүү ишке ашыруу, адамдардын беш баалуулукту колдонуусунан көз каранды:

милдеттенме, багытталгандык, ачыктык, урматтоо жана кайраттуулук

Scrum Team өз максаттарына жетүү жана бири-бирин колдоого милдеттенет. Алардын негизги багыты, максаттарга карай жылышты мүмкүн кылуу үчүн, Sprint ишине арналган. Scrum Team жана анын стейкхолдерлери, ишке жана чакырыктарга ачык. Scrum Team'дин мүчөлөрү жөндөмдүү, көз карандысыз адамдар болуу үчүн бири-бирин сыйлашат жана алар менен иштешкен адамдар да аларды ошондой урматташат. Scrum Team'дин мүчөлөрү туура нерсени жасоого, оор маселелердин үстүндө иштөөгө кайраттуу болушат.

Бул баалуулуктар Scrum Team'дин ишине, аракеттерине жана жүрүм-турумуна карата багыт берет. Кабыл алынган чечимдер, жасалган кадамдар жана Scrum колдонуу жолу, бул баалуулуктарды төмөндөтпөй жана бузбай, тескерисинче бекемдөөгө тийиш. Scrum Team'дин мүчөлөрү Scrum окуялары жана артефактары менен иштөө аркылуу баалуулуктарды үйрөнүшөт жана изилдешет. Scrum Team жана алар менен иштеген адамдар бул баалуулуктар жайгаштырылганда, эмпирикалык Scrum түркүктөрү - ачык-айкындуулук, инспекция жана ыңгайлаштыруу ишке ашырылып ишенимди жаратат.

Scrum Team

Scrum'дын негизги бирдиги – Scrum Team, адамдардын чакан тобу. Scrum Team бир Scrum Master, бир Product Owner жана Developers'тен турат. Scrum Team ичинде суб-командалар же иерархиялар болбойт. Бул бир эле учурда бир максатка, Product Goal'га багытталган биримдиктүү профессионалдардын бирдиги.

Scrum Team'дер кросс-функционалдуу, демек, анын мүчөлөрү ар бир Sprint'тин баалуулугун иштеп чыгуу үчүн зарыл болгон бардык жөндөмдөргө ээ. Алар ошондой эле өзүн өзү башкарат, демек, алар ким эмнени, качан жана кантип жасай турганын ич ара чечишет.

Scrum Team шамдагай бойдон калуу үчүн чакан жана Sprint ичинде маанилүү иштерди аткаруу үчүн жетишинче чоң, адатта 10 же андан аз адам болот. Жалпысынан алганда, биз чакан командалар жакшыраак баарлашарын жана жемиштүүрөөк экенин байкадык. Эгерде Scrum Team'дер өтө чоң болуп баратса, алардын ар бири, бир эле продуктка багытталган бир нече биримдиктүү Scrum Team'дерди кайра уюштурууну караштыруусу керек. Ошондуктан, алар бир Product Goal, бир Product Backlog жана бир Product Owner менен иштеш керек.

Scrum Team стейкхолдерлер менен кызматташуудан, текшерүүдөн, тейлөөдөн, колдонуудан, эксперименттен, изилдөө жана иштеп чыгуудан жана башка талап кылынуусу мүмкүн болгон бардык продуктка байланыштуу окуяларга жооптуу. Аларга уюм тарабынан өз ишин башкарууга ыйгарым укук берилген жана атайын структура түзүлгөн. Sprint'те туруктуу темпте иштөө Scrum Team'дин ырааттуулугун жана багыттуулугун жакшыртат.

Бүткүл Scrum Team ар бир Sprint сайын баалуу, пайдалуу Increment жаратуу үчүн жооп берет. Scrum Team'дин ичинде, Scrum үч конкреттүү жоопкерчиликти аныктайт: Developers, Product Owner жана Scrum Master.

Developers

Developers - бул Scrum Team'дин мүчөлөрү, алар ар бир Sprint сайын колдонууга жарамдуу Increment'тин бардык аспектерин жаратууга милдеттүү.

Developers’тен талап кылынган спецификалык жөндөмдөр көбүнчө кеңири жана жумуштун домендерине жараша өзгөрүп турат. Бирок, Developers ар дайым төмөнкүлөр үчүн жооп берет:

- Sprint планын түзүү, Sprint Backlog;
- Сапатты, Definition of Done’ды колдонуу аркылуу сиңиртүү;
- Күн сайын алардын планын Sprint Goal’го карата ылайыкташтыруу; жана,
- Профессинал катары бири-биринин алдында жоопкерчиликти кармоо.

Product Owner

Product Owner, Scrum Team’дин ишинин натыйжасында, продукт баалуулугун максималдаштыруу үчүн жооп берет. Бул иштин аткарылышы ар бир уюмга, Scrum Team’ге жана жеке адамдарга карай ар кандай болушу мүмкүн.

Ошондой эле, Product Owner Product Backlog’ду эффективдүү башкаруу үчүн жооп берет. Ал төмөнкүлөрдү камтыйт:

- Product Goal’ду иштеп чыгуу жана аны так билдирүү;
- Product Backlog’дун элементтерин түзүү жана так билдирүү;
- Product Backlog’дун элементтерин иреттөө; жана,
- Product Backlog’дун ачык-айкын, көрүнүмдүү жана түшүнүктүү болушун камсыздоо.

Product Owner жогорудагы иштерди өзү аткарышы мүмкүн же башкаларга өкүлдүк берүүсү мүмкүн. Кандай болсо да, Product Owner жоопкерчиликтүү бойдон калат.

Product Owner’лер ийгиликке жетиши үчүн бүт уюм алардын чечимдерин кабыл алышы керек. Бул чечимдер Product Backlog’дун мазмунунда, иретинде жана Sprint Review’де инспекциялынуучу Increment аркылуу көрүнүп турат.

Product Owner – бул комитет эмес, бир адам. Product Owner көптөгөн стейкхолдерлердин муктаждыктарын Product Backlog’до чагылдыра алат. Product Backlog’до өзгөртүүнү каалагандар, Product Owner’ди ынандырууга аракет кыла алышат.

Scrum Master

Scrum Master, Scrum Колдонмосунда аныкталгандай, Scrum’ды орнотууга жооптуу. Алар муну Scrum Team ичинде жана уюм алкагында Scrum теориясын жана практикасын түшүнүүгө жардам берүү менен жасашат.

Scrum Master Scrum Team’дин эффективдүүлүгү үчүн жооп берет. Алар муну, Scrum фреймворк алкагында, өз ыкмаларын жакшыртуу үчүн Scrum Team’ге көмөктөшүү аркылуу жасашат.

Scrum Master'лер - Scrum Team'ге жана кеңерирээк уюмга кызмат кылган чыныгы лидерлер.

Scrum Master Scrum Team'ге бир нече жолдор аркылуу кызмат кылат, анын ичинде:

- Team'дин мүчөлөрүн өзүн-өзү башкарууга жана кросс-функционалдуулукка үйрөтүү;
- Definition of Done'га жооп берген жогорку баалуу Increment'терди жаратууга, Scrum Team'дин багытталышына жардам берүү;
- Scrum Team'дин прогрессине тоскоолдуктарды жоюуга көмөктөшүү; жана,
- Бардык Scrum окуялары өткөрүлүп, позитивдүү, жемиштүү жана убакыт чеги сакталышын камсыздоо.

Scrum Master Product Owner'ге бир нече жолдор менен кызмат кылат, анын ичинде:

- Эффективдүү Product Goal'ду аныктоо жана Product Backlog'ду башкаруу ыкмаларын табууга жардам берүү;
- Scrum Team'ге Product Backlog элементтеринин так жана кыска болушунун зарылдыгын түшүнүүгө жардам берүү;
- Татаал чөйрө үчүн эмпирикалык продукт пландоону орнотууга жардам берүү; жана,
- Стейкхолдер менен талап кылынган же зарыл болгон кызматташууну фасилитациялоо.

Scrum Master уюмга бир нече жолдор менен кызмат кылат, анын ичинде:

- Scrum'ды кабыл алуу жана ишке ашыруу иштерин алып баруу жолунда, уюмду жетектөө, окутуу жана коучинг кызматын көрсөтүү;
- Уюм алкагында Scrum'ды ишке ашырууну пландаштыруу жана кеңеш берүү;
- Кызматкерлерге жана стейкхолдерлерге татаал иш кылууда эмпирикалык ыкманы түшүнүүгө жана колдонууга жардам берүү; жана,
- Стейкхолдерлер менен Scrum Team'дин ортосундагы тоскоолдуктарды жоюу.

Scrum Окуялары

Sprint - бул башка бардык окуялар үчүн контейнер. Scrum'дагы ар бир окуя Scrum артефакттарын инспекциялоо жана ыңгайлаштыруу үчүн расмий мүмкүнчүлүк. Бул окуялар керектүү ачык-айкындуулукка мүмкүнчүлүк берүү үчүн атайын иштелип чыккан. Кандайдыр бир окуяларды белгиленгендей түрдө аткарбоо инспекциялоо жана ыңгайлаштыруу мүмкүнчүлүктөрүн жоготот. Окуялар Scrum'да үзгүлтүксүздүктү түзүү жана Scrum'да аныкталбаган жолугууларга болгон муктаждыкты азайтуу үчүн колдонулат.

Оптималдуу түрдө, бардык окуялар татаалдыкты азайтуу үчүн бир убакта жана бир жерде өткөрүлөт.

Sprint

Sprint'тер - бул идеяларды баалуулукка айландыруучу Scrum'дын жүрөк согушу.

Sprint, ырааттуулукту түзүү үчүн, бир ай же андан аз убакытка созулат. Sprint аяктагандан кийин дароо жаңы Sprint башталат.

Product Goal'го жетүү үчүн зарыл болгон бардык окуялар Sprint'тердин ичинде ишке ашырылат. Sprint'тердин ичинде Sprint Planning, Daily Scrum'дар, Sprint Review жана Sprint Retrospective өткөрүлөт.

Sprint ишке ашырылып жатканда:

- Sprint Goal'го коркунуч туудурган эч кандай өзгөртүүлөр киргизилбейт;
- Сапат төмөндөбөйт;
- Product Backlog зарылчылыкка жараша аныкталат; жана,
- Жүмүштүн көлөмү, көбүрөөк маалымат билинээрин жараша, Product Owner менен кайра сүйлөшүү аркылуу, такталышы мүмкүн.

Sprint'тер, кеминде, ар бир календардык айда Product Goal'го карай прогрессти текшерүүнү жана ыңгайлаштырууну камсыз кылуу аркылуу кийинки аракеттерди алдын ала айтууга мүмкүнчүлүк берет. Sprint'тин мөөнөтү өтө созулган учурда, Sprint Goal жараксыз болуп, татаалдык жана тобокелдик жогорулашы мүмкүн. Кыска мөөнөттүү Sprint'тер үйрөнүү циклдери көбөйтүүгө жана азыраак убакыт алкагында чыгымдардын тобокелдиктерин, күч-аракеттерин чектөө үчүн өндүрүлүшү мүмкүн. Ар бир Sprint кыска мөөнөттүү долбоор катары каралышы мүмкүн.

Прогресстерди болжолдоо үчүн ар кандай практикалар бар, мисалы, burn-downs, burn-ups же cumulative flows. Бул практикалар пайдалуу экендиги далилденсе да, алар эмпиризмдин маанилүүлүгүн алмаштыра албайт. Татаал чөйрөдө эмне болоору белгисиз. Тажрыйба гана келечектеги чечимди кабыл алуу үчүн колдонулушу мүмкүн.

Эгер Sprint Goal актуалдуулугун жоготсо, Sprint жокко чыгарылышы мүмкүн. Sprint'ти жокко чыгарууга Product Owner'дин гана укугу бар.

Sprint Planning

Sprint Planning Sprint ичинде аткарыла турган иштерди белгилөө менен Sprint'ти баштайт. Бул түзүлгөн план бүтүндөй Scrum Team'дин биргелешкен күч аракети менен түзүлөт.

Product Owner Sprint Planning'дин катышуучуларынын Product Backlog'дун эң маанилүү элементтерин талкуулоого даяр болушун жана алардын Product Goal'го кандай дал келээрин камсыздайт. Scrum Team, ошондой эле, башка адамдарды кеңеш берүү үчүн Sprint Planning'ге катышууга чакыруусу мүмкүн.

Sprint Planning'де төмөнкүлөр каралат:

Биринчи: Бул Sprint эмне үчүн баалуу?

Product Owner бул Sprint'те продукт өзүнүн баалуулугун жана пайдалуулугун кантип жогорулатаарын сунуштайт. Андан кийин бүткүл Scrum Team стейкхолдерлерге Sprint эмне үчүн баалуу экендигин билдирген Sprint Goal'ду аныктоо үчүн кызматташат. Sprint Goal Sprint Planning аяктаганга чейин аныкталышы абзел.

Экинчи: Бул Sprint'те эмне аткарылат?

Product Owner менен талкуулоо аркылуу, Developers'тер бул Sprint'ке кошуу үчүн Product Backlog'дун элементтерин тандашат. Scrum Team бул процесстин жүрүшүндө ал элементтерди тактоосу мүмкүн. Бул түшүнүүнү жана ишенимди жогорулатат.

Sprint'тин ичинде канча иш көлөмү бүтүрүлөрүн тандоо кыйын болушу мүмкүн. Бирок, Developers өздөрүнүн иш аткарылган көрсөткүчтөрүн, алдыдагы убакытын жана Definition of Done жөнүндө канчалык көп билишсе, ошончолук Sprint болжолдоолоруна ынануу болушат.

Үчүнчү: Тандалган иш кантип аткарылат?

Developers ар бир тандалган Product Backlog'дун элементине Definition of Done'га жооп берген Increment'ти түзүү үчүн зарыл болгон ишти пландаштырышат. Бул көп учурда Product Backlog элементтерин бир күндүк же андан азыраак убакытта аткарылуучу жумуш көлөмүнө бөлүү жолу менен жасалат. Бул кантип аткарылары Developers'тин гана көз карашына жараша болот. Башка эч ким аларга Product Backlog элементтерин кантип баалуулугу бар Increment'терине айландыруу керектигин айтпайт.

Sprint Goal жана Sprint үчүн тандалган Product Backlog элементтери, ошондой эле аларды жеткирүү планы Sprint Backlog деп аталат.

Бир ай аралыгындагы Sprint үчүн Sprint Planning эң көп сегиз саатка созулат. Кыскаарак мөөнөттөгү Sprint'тер үчүн бул окуя адатта кыскаарак убакытка созулат.

Daily Scrum

Daily Scrum'дын максаты - Sprint Goal'го карай прогрессти текшерүү жана Sprint Backlog'дун зарыл болгон форматка ылайыкташтыруу, алдыдагы пландаштырылган ишти тууралоо.

Daily Scrum - бул Scrum Team ичинде камтылган Developers үчүн 15 мүнөттүк окуя. Татаалдуулукту төмөндөтүү үчүн, Sprint'тер жүрүшүндө окуя ар бир жумуш күнү бир убакта жана бир жерде өткөрүлөт. Product Owner же Scrum Master, эгерде Sprint Backlog ичиндеги элементтердин үстүндө жигердүү иштесе, алар Developers катары катышат.

Daily Scrum Sprint Goal'го жетүүгө багыт алган шартта Developers зарыл деп эсептеген структураны жана техниканы тандай алат жана кийинки жумуш күнүнө карата иш аракеттер планын түзөт. Бул бир багытка карай бет алууну камсыз кылат жана өзүн өзү башкарууну жакшыртат.

Daily Scrum'дар байланышты жакшыртат, тоскоолдуктарды аныктайт, тез чечим кабыл алууга көмөктөшөт жана натыйжада башка жолугушуулардын зарылдыгын жокко чыгарат.

Daily Scrum - бул Developers'ке өзүнүн планын түралоого уруксат берилген жалгыз гана учур эмес. Алар Sprint'тин калган башка иштерин ыңгайлаштыруу же кайра пландаштыруу жөнүндө кеңири талкуулоо үчүн ошол күндүн ичинде жолуга беришет.

Sprint Review

Sprint Review'нун максаты - бул Sprint'тин жыйынтыгын инспекциялоо жана келечектеги ыңгайлаштырууларды аныктоочу окуя. Scrum Team өз ишинин натыйжаларын негизги стейкхолдерлерге көрсөтөт жана Product Goal'го багытталган прогресс талкууланат.

Бул окуянын жүрүшүндө Scrum Team жана стейкхолдерлер Sprint'те эмнелер аткарылганын жана алардын чөйрөсүндө эмне өзгөргөнүн карап чыгышат. Бул маалыматтын негизинде катышуучулар мындан ары эмне кылуу керектиги боюнча кызматташат. Product Backlog жаңы мүмкүнчүлүктөргө жетүү үчүн да туураланышы мүмкүн. Sprint Review - бул иш сессиясы, Scrum Team аны презентация менен чектебеш керек.

Sprint Review Sprint'тин аягынан экинчи окуя болуп эсептелет жана бир ай мөнөөттүк Sprint үчүн эң көп төрт саатка чейин созулушу мүмкүн. Кыскараак мөнөөттөгү Sprint'тер үчүн бул окуя адатта кыскараак убакытка созулат.

Sprint Retrospective

Sprint Retrospective'дин максаты сапатты жана эффективдүүлүктү жогорулатуу жолдорун пландаштыруу болуп саналат.

Scrum Team, адамдарга, өз ара аракеттешүүгө, процесстерге, инструменттерге жана алардын Definition of Done'га карата акыркы Sprint кандай өткөнүн текшерет. Инспекциядан өткөн элементтер көп учурда иштин доменине жараша өзгөрүп турат. Аларды адаштырган божомолдору аныкталып, алардын кайдан келип чыкканы изилденет. Scrum Team, Sprint учурунда эмне жакшы өткөнүн, кандай көйгөйлөргө туш болгонун жана ал көйгөйлөр кантип чечилгенин (же чечилбегенин) талкуулайт.

Scrum Team өзүнүн эффективдүүлүгүн жогорулатуу үчүн эң пайдалуу өзгөртүүлөрдү аныктайт. Эң таасирдүү жакшыртуулар мүмкүн болушунча тез арада орундалат. Алар, керек болсо, кийинки Sprint'тин Sprint Backlog'уна кошулушу мүмкүн.

Sprint Retrospective Sprint'ти жыйынтыктайт. Ал бир ай мөнөөттүк Sprint үчүн эң көп дегенде үч саатка чейин убакытка созулат. Кыска Sprint'тер үчүн окуя адатта кыскаарак убакытка созулат.

Scrum Артефактары

Scrum артефактары ишти же баалуулукту чагылдырат. Алар негизги маалыматтын ачык-айкындуулугун максималдаштыруу үчүн иштелип чыккан. Ошондуктан, аларды инспекциялап жаткан ар бир адам ыңгайлаштыруу үчүн бирдей негизге ээ.

Ар бир артефакт, прогрессти өлчөөгө мүмкүнчүлүк берген ачык-айкындуулукту жана багыттуулукту күчөткөн маалыматты камсыз кылган милдеттенмени камтыйт:

- Product Backlog үчүн бул Product Goal;
- Sprint Backlog үчүн бул Sprint Goal;
- Increment үчүн бул Definition of Done.

Бул милдеттенмелер Scrum Team жана алардын стрейкхолдерлери үчүн эмпиризмди жана Scrum баалуулуктарын бекемдөөгө арналган. Scrum's artifacts represent work or value.

Product Backlog

Product Backlog - бул продуктту жакшыртуу үчүн керектүү нерселердин белгилүү болушуна жараша ирээттелген тизмеси. Бул Scrum Team тарабынан аткарылган иштин бирдиктүү булагы.

Бир Sprint ичинде Scrum Team тарабынан аткарууга мүмкүн болгон Product Backlog элементтери, Sprint Planning окуя учурунда тандоого даяр деп эсептелет.

Алар, адатта, иш-аракеттерди тактоодон кийин бул деңгээлдеги ачык-айкындуулукка ээ болушат. Product Backlog'ду тактоо - Product Backlog элементтерин майдараак так пункттарга бөлүү жана андан ары аныктоо иш-аракети. Бул, баяндама, ирет жана көлөм сыяктуу деталдарды кошуу үчүн үзгүлтүксүз иш-аракет. Атрибуттар көбүнчө жумуш доменине жараша өзгөрүп турат.

Ишти аткара турган Developers иштин көлөмүн баалоого жооптуу.

Product Owner Developers'ке түшүнүүгө жардам берүү менен компромисске келүүгө таасир этиши мүмкүн.

Милдеттенме: Product Goal

Product Goal продукттун келечектеги абалын сүрөттөйт, ал Scrum Team үчүн пландоого максат катары кызмат кыла алат. Product Goal Product Backlog'дун ичине камтылат. Product Backlog'дун калганы, Product Goal'ду аткаруу үчүн "эмне" керектигин аныктоо аркылуу пайда болот.

Продукт - бул баалуулукту жеткирүү үчүн каражат. Анын так чек арасы, белгилүү стейкхолдерлери, так аныкталган колдонуучулары же кардарлары бар. Продукт - кызмат, физикалык продукт же абстракттуураак нерсе болушу мүмкүн.

Product Goal - Scrum Team'дин узак мөөнөттүү максаты. Алар бир максатты ишке ашыргандан (же андан баш тарткандан) кийин, кийинки максатка өтүшү керек.

Sprint Backlog

Sprint Backlog Sprint Goal'дон (эмне үчүн), Sprint үчүн тандалган Product Backlog элементтеринин топтомунан (эмне), ошондой эле Increment'ти (кантип) жеткирүү боюнча иш-аракеттер планынан турат.

Sprint Backlog - бул Developers тарабынан өздөрү үчүн түзүлгөн планы. Бул Sprint Goal'го жетүү үчүн Developers Sprint учурунда бүтүрүүнү пландаган иштин абдан көрүнүктүү, реалдуу убакыттагы сүрөтү. Демек, Sprint бою көбүрөөк маалымат билинээрине жараша Sprint Backlog жаңыртылат. Алар Daily Scrum'да прогрессин текшере ала тургандай жетишерлик деталдуу болуш керек.

Милдеттенме: Sprint Goal

Sprint Goal Sprint'тин жалгыз максаты. Sprint Goal Developers тарабынан милдеттенме болсо да, ага жетүү үчүн керектүү болгон так иштер ийкемдүүлүктү камсыз кылат. Sprint Goal ошондой эле ырааттуулукту жана багыттуулукту жаратып, Scrum Team'ди өзүнчө демилгелерге эмес, чогуу иштөөгө үндөйт.

Sprint Goal, Sprint Planning окуясынын жүрүшүндө түзүлүп, андан кийин Sprint Backlog'го кошулат. Developers Sprint'те иш аткарылып жаткан учурунда, Sprint Goal'ду эске алып жүрүшөт. Эгер күткөн иштер башкача болуп калса, алар Sprint Goal'го таасирин тийгизбестен, Sprint ичиндеги Sprint Backlog'дун көлөмү боюнча келишимге келүү үчүн Product Owner менен кызматташат.

Increment

Increment - бул Product Goal'го карай конкреттүү кадам. Ар бир Increment мурунку Increment'терге кошумча болуп саналат жана бардык Increment'тер бирге иштегени кылдат текшерилет. Баалуулукту жеткирүү үчүн, Increment колдонууга жарактуу болуш керек.

Sprint ичинде бир нече Increment түзүлүшү мүмкүн. Бардык Increment'тер Sprint Review окуясында көрсөтүлөт, бул эмпиризмди колдогонун билдирет. Бирок Increment Sprint аяктаганга чейин стейкхолдерлерге жеткирилиши мүмкүн. Sprint Review эч качан баалуулукту жеткирүүгө жалгыз гана өткөрүү пункту катары каралбашы керек.

Аткарылган иш, Definition of Done'га жооп бербесе, Increment катары каралышы мүмкүн эмес.

Милдеттенме: Definition of Done

Definition of Done - бул продукт үчүн талап кылынган сапат көрсөткүчтөрүнө жооп берген Increment'тин абалынын формалдуу сүрөттөлүшү.

Product Backlog элементи Definition of Done'га жооп берген учурда, Increment пайда болот.

Definition of Done ар бир адамга Increment'тин бөлүгү катары кайсы иштер аткарылган жөнүндө бирдей түшүнүктү камсыз кылуу аркылуу ачык-айкындуулукту жаратат. Эгерде Product Backlog элементи Definition of Done'га жооп бербесе, аны релизге чыгарууга гана эмес Sprint Review'дө да көрсөтүүгө болбойт. Анын ордуна, ал кийинки каралып чыгууга Product Backlog'го кайтарылат.

Эгерде Increment үчүн Definition of Done уюм ичиндеги стандарттарынын бири болсо, анда аны бардык Scrum Team'дер минимум катары тутуш керек. Эгер уюмда Definition of Done стандарты болбосо, Scrum Team продукт үчүн ылайыктуу Definition of Done'ды түзүшү керек.

Developers Definition of Done милдеттенмесин тутушу зарыл. Эгерде бир продуктта чогуу иштеген бир нече Scrum Team'дер бар болсо, алар биргелеше аныктап, ошол эле бир Definition of Done'ды тутушу керек.

Аяктоо эскертмеси

Scrum акысыз жана бул Колдонмодо сунушталат. Scrum фреймворк, бул жерде айтылгандай, өзгөрүлгүс. Scrum'дын бөлүктөрү гана ишке ашырылса, анын натыйжасы Scrum эмес. Scrum бүтүн гана боло алат жана ал башка техникалар, методологиялар жана практикалар үчүн контейнер катары жакшы иштейт.

Ыраазычылык

Адамдар

Scrum'га салым кошкон миңдеген адамдардын ичинен биз башында чоң роль ойногондорду бөлүп айтышыбыз зарыл: Жефф Сазерленд Жефф МакКенна жана Жон Скумниоталес менен иштешкен, ал эми Кен Швабер Майк Смит жана Крис Мартин менен иштешкен жана алардын

баары чогуу иштешкен. Кийинки жылдары көптөгөн башка адамдар салым кошушкан, алардын жардамысыз Scrum азыркыдай такталбайт болчу.

Scrum Guide Тарыхы

Кен Швабер жана Жефф Сазерленд биринчи жолу 1995-жылы OOPSLA конференциясында биргелешип Scrum'ды сунушташкан. Ал негизинен Кен менен Жеффтин акыркы бир нече жыл ичинде алган билимин документтештирип, Scrum'дын биринчи формалдуу аныктамасын жарыялаган.

Scrum Guide, Жефф Сазерленд жана Кен Швабер тарабынан иштелип чыккан, өнүктүрүлгөн жана 30 жылдан ашык колдоого алынган Scrum'ды документтештирип келет. Башка булактар Scrum фреймворкту паттерндер, процесстер жана инсайттар менен толуктайт. Бул өндүрүмдүүлүктү, баалуулукту, креативдүүлүктү жана натыйжалар менен канааттанууну жогорулатышы мүмкүн.

Scrum'дын толук тарыхы башка жерде сүрөттөлгөн. Биз, ал сыналган жана далилденген биринчи жерлер деп Individual Inc.'ти, Newspaper'ти, Fidelity Investments'ти жана IDX'ти (азыркы GE Medical) урматтоо менен тааныйбыз.

Котормочуларга ыраазычылык:

Бул Колдонмо жогоруда таанылган иштеп чыгуучулар тарабынан берилген англисче версиясынан которулган. Салым кошкондордун тизмесинде:

- Бакыева Алтынай, bakyeva37@gmail.com, <https://www.linkedin.com/in/altynai-bakyeva-403378131/>
- Кокумбаева Жамал, zhmalkokumbaeva@gmail.com, www.linkedin.com/in/jamal-kokumbaeva-166b31240
- Чаначев Алмаз, achanachev@gmail.com, <https://www.linkedin.com/in/almaz-chanachev>
- Джамбаева Индира, indiradjambaeva@gmail.com
- Султанов Азамат, azamat.gla@gmail.com, <https://www.linkedin.com/in/azamat-sultanov-a7a040185/>

Терминдер сөздүгү:

Scrum - бул адамдарга, командаларга жана уюмдарга ыңгайлаштырылган чечимдер аркылуу баалуулуктарды түзүүгө жардам берген жеңил фреймворк

Product Goal - продукттун максаты

Definition of Done - сапат көрсөткүчтөрүнө жооп берген Increment'тин даярдыгынын аныктамасы

Sprint - бул идеяларды баалуулукка айлантырууга чектелген убакыт аралыгы

Sprint Planning - Sprint'ти пландоо окуясы

Daily Scrum - бул он беш мүнөттөн ашпаган жана ар бир жумуш күнү бир жерде бир убакта өткөрүлүүчү окуя

Sprint Review - бул Sprint'тин жыйынтыгын инспекциялоо жана келечектеги ыңгайлаштырууларды аныктоочу окуя

Sprint Retrospective - бул Scrum командасына өз иштерин карап чыгууга жана кийинки Sprint үчүн жакшыртуу планын түзүүгө мүмкүнчүлүк берген Sprint'теги акыркы окуя

Sprint Goal - Sprint'тин максаты

Scrum Team - негизги Scrum Команда. Ал Scrum Master, Product Owner жана Developers'тен турат

Scrum Master - Scrum Мастер

Product Owner - Продукттун Ээси

Developers - иштеп чыгуучулар

Product Backlog - продуктту жакшыртуу үчүн керектүү нерселердин тизмеси

Sprint Backlog - Sprint үчүн тандалган Product Backlog элементтери

Increment - бул Sprint учурунда иштелип чыгып, баалуулукту жеткирип жана колдонууга жарактуу болгон Product Goal'го карай конкреттүү кадам

Стейкхолдерлер - бул Scrum Team'ден тышкары, продуктка кызыкчылыгы бар кимдир бирөө

Фреймворк - бир нерсени пландаштыруу же чечүү үчүн колдонула турган таяныч системасы

2017-жылдагы Scrum Колдонмосунан 2020-жылдагы Scrum Колдонмосуна өзгөртүүлөр

Азыраак көрсөтмө

Жылдар өткөн сайын, Scrum Колдонмо бир аз көрсөтмөлүү боло баштады. 2020-жылдын версиясы көрсөтмө тилин алып салуу же жумшартуу аркылуу Scrum'ды минималдуу жетиштүү фреймворк катары кайтарууну көздөгөн. Мисалы: Daily Scrum суроолору алынып салынышы, PBI атрибуттарынын айланасындагы тилдин жумшартылышы, Sprint Backlog ичиндеги ретро элементтеринин айланасындагы тилдин жумшартылышы, Sprint'ти жокко чыгаруу бөлүмү кыскартылган жана башкалар.

Бир продуктка багытталган бир команда

Максаты PO жана Dev Team ортосунда "прокси" же "биз жана алар" жүрүм-турумуна алып келген команданын ичинде өзүнчө команда концепциясын жок кылуу болчу. Азыр бир эле максатка багытталган бир гана Scrum командасы бар, үч түрдүү жоопкерчилик менен: PO, SM жана Developers.

Product Goal'ду киргизүү

2020 Scrum Колдонмосу Scrum Team үчүн чоңураак баалуу максатка болгон багытты камсыздоо үчүн Product Goal концепциясын киргизет. Ар бир Sprint продуктту жалпы Product Goal'го жакындатуусу керек.

Sprint Goal, Definition of Done жана Product Goal үчүн үй

Мурунку Scrum Колдонмолору Sprint Goal жана Definition of Done'га чынында иденттүүлүк сүрөттөшкөн эмес. Алар толугу менен артефакт эмес, бирок артефакттарга тиркелген нерсе болчу. Product Goal'ду кошуу менен, 2020 версиясы бул боюнча көбүрөөк айкындуулукту камсыз кылат. Азыр үч артефакттын ар бири аларга карата «милдеттенмелерди» камтыйт. Product Backlog үчүн бул Product Goal, Sprint Backlog үчүн бул Sprint Goal, ал эми Increment'тин Definition of Done'ы бар (эми тырмакчасыз). Алар ачык-айкындуулукту алып келүү жана ар бир артефакттын прогрессине багытталуу үчүн бар.

Өзүн-өзү уюштуруунун ордуна өзүн-өзү башкаруу

Мурунку Scrum Колдонмолору Development Teams өзүн-өзү уюштуруучу, кимди жана кантип иштөөнү тандаган деп аташкан. Scrum Team'ге көбүрөөк көңүл буруу менен, 2020 версиясы ким, кантип жана эмненин үстүндө иштөөнү тандап, өзүн-өзү башкаруучу Scrum Team'ге басым жасайт.

Үч Sprint planning темасы

Sprint Planning'деги "Эмне" жана "Кантип" темаларына кошумча, 2020 Scrum Колдонмосу Sprint Goal'го кайрылуу менен үчүнчү, "Эмне үчүн", темасына басым жасайт.

Кеңирирээк аудитория үчүн тилди жалпысынан жөнөкөйлөтүү

2020 Scrum Колдонмосу ашыкча жана татаал билдирүүлөрдү жок кылууга, ошондой эле IT ишиндеги (мисалы: тестирилөө, система, дизайн, талап ж.б.) калган божомолдорду жок кылууга басым жасады. Эми Scrum Колдонмосу 13 беттен азыраак турат.