

Гід па Scrum™

Азначэнне Scrum:
Правілы Гульні

лістапада 2017



Jeff Sutherland

Ken Schwaber

Зроблены і падтрымліваецца стваральнікамі Scrum:

Кенам Шваберам і Джэфам Сазэрлендам

БЕЛАРУСКАЯ / Belarusian

Змест

Мэта Гіда па Scrum.....	3
Азначэнне Scrum.....	3
Выкарыстанне Scrum.....	4
Тэорыя Scrum.....	4
Каштоўнасці Scrum.....	5
Scrum Каманда.....	6
Уладальнік Прадукта.....	6
Каманда Распрацоўкі.....	7
Scrum Майстар.....	8
Падзеі ў Scrum.....	9
Спрынт.....	9
Планаванне Спрынта.....	10
Штодзённы Scrum.....	12
Рэвью Спрынта.....	13
Рэтраспектыва Спрынта.....	14
Артэфакты Scrum.....	14
Бэклог Прадукта.....	15
Бэклог Спрынта.....	16
Інкрэмент.....	17
Празрыстасць Артэфактаў.....	17
Азначэнне “Зробленага”.....	18
Заўвага напрыканцы.....	18
Падзякі.....	19
Людзі.....	19
Гісторыя.....	19
Падзякі перакладчыкам.....	19
Змяненні паміж версіямі Гіда па Scrum 2016 і 2017 гадоў.....	20

Мэта Гіда па Scrum

Scrum - гэта структура (framework) для распрацоўкі, пастаўкі і падтрымкі складаных прадуктаў. Дадзены Гід змяшчае азначэнне Scrum. Гэтае азначэнне складаецца з роляў, падзеяў і артэфактаў Scrum, а таксама правілаў, якія забяспечваюць сувязь паміж імі. Кен Швабер і Джэф Сазэрленд стварылі Scrum; дадзены Гід па Scrum напісаны і прадстаўлены імі. Яны разам стаяць за Гідам па Scrum.

Азначэнне Scrum

Scrum (назоўнік): Структура, у межах якой людзі вырашаюць складаныя адаптыўная праблемы пры дапамозе эфектыўнага і крэатыўнага стварэння прадуктаў з максімальнай цэннасцю (value).

Scrum з'яўляецца:

- Легкаважным
- Простым для разумення
- Цяжкім для авалодання

Scrum - гэта працэсная структура, якой карысталіся для кіравання стварэннем складаных прадуктаў ад пачатку 1990-х гадоў. Scrum гэта не працэс, тэхніка альбо дакладна вызначаны метады. Хутчэй, гэта структура, у межах якой магчыма выкарыстоўваць разнастайныя працэсы і тэхнікі. Scrum выяўляе адносна эфектыўнасць вашых тэхнік работы і кіравання прадуктам, дзякуючы чаму вы можаце безупынна паляпшаць прадукт, каманду і працоўнае асяроддзе.

Структура Scrum змяшчае Scrum Каманды і звязаныя з імі ролі, падзеі, артэфакты і правілы. Кожны кампанент у межах гэтай структуры мае сваё адмысловае прызначэнне і з'яўляецца істотным для паспяховага выкарыстання Scrum.

Правілы Scrum звязваюць разам ролі, падзеі і артэфакты, рэгулюючы стасункі і ўзаемадзеянне паміж імі. Правілы Scrum апісваюцца па ходу дадзенага дакумента.

Спецыфічныя прыёмы выкарыстання структуры Scrum залежаць ад абставінаў і ляжаць па-за межамі дадзенага дакумента.

Выкарыстанне Scrum

Scrum быў першапачаткова распрацаваны дзеля кіравання і распрацоўкі прадуктаў. Пачынаючы з ранніх 1990-х, Scrum шырока ўжываўся па ўсім свеце, каб:

1. Даследаваць ды ідэнтыфікаваць жыццяздольныя рынкі, тэхналогіі і магчымасці прадукта;
2. Распрацоўваць прадукты і дадаткі да іх;
3. Выпускаць прадукты і дадаткі як найчасцей: шмат разоў на дзень і больш;
4. Распрацоўваць і падтрымліваць Воблачныя сервісы (анлайн, бяспека, праца па запыце) ды іншыя аперацыйныя асяроддзі для выкарыстання прадукта; і
5. Падтрымліваць і абнаўляць прадукты.

Scrum выкарыстоўваўся для распрацоўкі праграмнага і апаратнага забеспячэння, убудаванага праграмнага забеспячэння, сетак узаемадзеяння функцыяў, самакіравальнага транспарту; для школаў, урадаў, у маркетынгу, для кіравання дзейнасцю арганізацыяў і амаль для ўсяго, чым мы карыстаемся ў штодзёным жыцці як асобы і грамадствы.

Паколькі складанасць тэхналогіяў, рынку, асяроддзя і іх узаемадзеяння хутка павялічваецца, карыснасць Scrum для працы са складанасцю пацвярджаецца штодзённа.

Scrum даказаў асаблівую эфектыўнасць пры ітэрацыйнай ды інкрэментальнай перадачы ведаў. Scrum цяпер шырока выкарыстоўваецца для прадуктаў, сервісаў і кіравання арганізацыяй.

Сутнасць Scrum – гэта невялікая каманда людзей. Асобная каманда з’яўляецца вельмі гнуткай і адаптыўнай. Гэтыя перавагі існуюць у выпадку адной, некалькіх і мноства камандаў, а таксама для сетак камандаў, якія распрацоўваюць, выпускаюць, кіруюць і падтрымліваюць працу і вынікі працы тысячаў людзей. Яны супрацоўнічаюць і ўзаемадзеіваюць, нягледзячы на тэхнічную складанасць архітэктуры і асяроддзя, у якім павінны функцыянаваць вынікі іх працы.

Калі словы “распрацоўваць” і “распрацоўка” выкарыстоўваюцца ў Гідзе па Scrum, яны датычацца складанай (complex) працы, такой, як было апісана вышэй.

Тэорыя Scrum

Scrum грунтуецца на тэорыі эмпірычнага кіравання працэсамі, або эмпірыцызме.

Эмпірыцызм сцвярджае, што веды ёсць вынікам досведу і рашэнні павінны прымацца на падставе ўжо вядомага. Scrum выкарыстоўвае ітэрацыйны, інкрэментальны падыход для аптымізацыі прадказальнасці і кіравання рызыкамі.

Эмпірычнае кіраванне працэсамі заўсёды грунтуецца на трох прынцыпах: празрыстасці, інспекцыі і адаптацыі.

©2017 Ken Schwaber and Jeff Sutherland. 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.

Празрыстасць

Істотныя аспекты працэса маюць быць бачнымі для тых, хто адказвае за вынік. Празрыстасць патрабуе, каб гэтыя аспекты вызначаліся агульнымі стандартамі, дазваляючы ўсім назіральнікам мець агульнае разуменне бачнага.

Напрыклад:

- Усе ўдзельнікі павінны карыстацца агульнай мовай для апісання аспектаў працэсу; і
- Тыя, хто выконваюць працу, і тыя, хто адказваюць за інспекцыю выніковага інкрэменту, павінны мець агульнае азначэнне “Зробленага”.

Інспекцыя

Карыстальнікі Scrum мусяць часта інспектаваць артэфакты Scrum, а таксама ступень прагрэсу да Мэты Спрынта, каб выяўляць непажаданыя адхіленні. Іх інспекцыя не павінна быць настолькі частай, каб перашкаджаць працы. Інспекцыі прыносяць найбольшую карысць, калі праводзяцца кваліфікаванымі інспектарамі непасрэдна на працоўных месцах.

Адаптацыя

Калі інспектар вызначае, што адзін ці больш аспектаў працэсу адхіляюцца ад дапушчальных межаў, і што створаны прадукт будзе непрымальным, неабходна скарэктаваць адпаведны працэс альбо працоўны матэрыял. Карэктывы мусяць уносіцца як мага раней, каб зменшыць далейшыя адхіленні.

Scrum прапануе чатыры фармальныя магчымасці для інспекцыі і адаптацыі, як апісваецца ў главе *Падзеі ў Scrum* дадзенага дакументу:

- Планаванне Спрынта
- Штодзённы Scrum
- Рэвью Спрынта
- Рэтраспектыва Спрынта

Каштоўнасці Scrum

Калі Scrum Каманда жыве ў адпаведнасці з такімі каштоўнасцямі як абавязак, мужнасць, фокус, адкрытасць і павага, прынцыпы празрыстасці, інспекцыі і адаптацыі пачынаюць працаваць і забяспечваюць давер для кожнага. Сябры Scrum Каманд пазнаюць і даследуюць гэтыя каштоўнасці, працуючы с Scrum ролямі, падзеямі і артэфактамі.

Паспяховасць выкарыстання Scrum залежыць ад таго, насколькі глыбока людзі будуць жыць гэтымі каштоўнасцямі. Людзі бяруць персанальны абавязак дасягаць мэтай Scrum Каманды. Сябры Scrum Каманд маюць мужнасць, как рабіць правільныя рэчы і працаваць над складанымі праблемамі. Кожны трымае фокус на задачах бягучага Спрынта і мэтах Scrum Каманды. Scrum Каманда і зацікаўленыя асобы пагаджаюцца быць адкрытымі

©2017 Ken Schwaber and Jeff Sutherland. 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.

наконт усёй працы і праблемаў з яе выкананнем. Сябры Scrum Каманд паважаюць адзін аднога як здольных, самастойных асобаў.

Scrum Каманда

Scrum Каманда складаецца з Уладальніка Прадукта, Каманды Распрацоўкі і Scrum Майстра. Scrum Каманды з'яўляюцца самаарганізаванымі і кросфункцыянальнымі.

Самаарганізаваныя каманды самім выбіраюць, як найлепшым чынам выканаць працу, замест таго, каб атрымліваць указанні ад людзей па-за межамі каманды.

Кросфункцыянальныя каманды маюць усе неабходныя навыкі для таго, каб выканаць працу і не залежаць пры гэтым ад іншых асобаў, якія не з'яўляюцца часткай каманды.

Камандная мадэль у Scrum адмыслова спраектавана для аптымізацыі гнуткасці, крэатыўнасці і прадуктыўнасці. Мадэль Scrum Каманды спраўдзіла сваю эфектыўнасць для ўсіх вышэй згаданых выкарыстанняў і любой складанай работы.

Scrum Каманды пастаўляюць прадукты ітэрацыйна і інкрэментальна, максімізуючы магчымасці для адваротнай сувязі. Інкрэментальныя пастаўкі “Зробленага” Прадукта забяспечваюць існаванне патэнцыяльна карыснай версіі Прадукта ў кожны момант часу.

Уладальнік Прадукта

Уладальнік Прадукта адказны за максімізацыю цэннасці (value) Прадукта, які ёсць вынікам працы Каманды Распрацоўкі. Захавы, якімі гэта дасягаецца, могуць істотна адрознівацца для розных арганізацый, Scrum Каманд і індывідуумаў.

Уладальнік Прадукта - гэта адзіная асоба, адказная за кіраванне Бэклогам Прадукта. Кіраванне Бэклогам Прадукта ўтрымлівае ў сабе:

- Зразумелае вызначэнне элементаў Бэклогу Прадукта;
- Упарадкаванне элементаў Бэклогу Прадукта для аптымізацыі дасягнення мэтай і місій;
- Аптымізацыю цэннасці працы, якую выконвае Каманда Распрацоўкі;
- Забеспячэнне бачнасці, празрыстасці і зразумеласці для ўсіх Бэклогу Прадукта, а таксама адлюстравання ў ім таго, што Scrum Каманда мае рабіць у найбліжэйшы час;
- Забеспячэнне неабходнага ўзроўню зразумеласці Бэклогу Прадукта для Каманды Распрацоўкі.

Уладальнік Прадукта можа асабіста выконваць вышэйзгаданыя функцыі або даручыць іх Камандзе Распрацоўкі. Пры гэтым, аднак, адказным застаецца Уладальнік Прадукта.

Уладальнік Прадукта - гэта адзін чалавек, а не камітэт. Уладальнік Прадукта можа прадстаўляць інтарэсы камітэту ў Бэклогу Прадукта, але тыя, хто жадае змяніць прыярытэты элементаў Бэклогу Прадукта, павінны звяртацца да Уладальніка Прадукта.

Для паспяховай працы Уладальніка Прадукта неабходна, каб уся арганізацыя паважала яго рашэнні. Рашэнні Уладальніка Прадукта бачныя праз змест і ўпарадкаванне Бэклогу

©2017 Ken Schwaber and Jeff Sutherland. 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.

Прадукта. Нікому не дазваляецца прымушаць Каманду Распрацоўкі працаваць над іншым наборам патрабаванняў.

Каманда Распрацоўкі

Каманда Распрацоўкі складаецца з прафесіяналаў, якія рыхтуюць да канца кожнага Спринта патэнцыйна гатовы да пастаўкі Інкрэмент “Зробленага” Прадукта. Для Рэвью Спринта патрэбны “Зроблены” Інкрэмент. Толькі члены Каманды Распрацоўкі бяруць удзел у стварэнні Інкрэменту.

Каманды Распрацоўкі фарміруюцца і ўпаўнаважваюцца арганізацыяй такім чынам, каб самастойна арганізоўваць сваю працу і кіраваць ёй. Атрыманая сінэргія паляпшае агульную выніковасць і эфектыўнасць Каманды Распрацоўкі.

Камандам Распрацоўкі ўласцівыя наступныя характарыстыкі:

- Яны самаарганізаваныя. Ніхто (нават Scrum Майстар) не можа ўказваць Камандзе Распрацоўкі, якім чынам ператвараць Бэклог Прадукта ў Інкрэменты патэнцыйна гатовай да пастаўкі функцыянальнасці;
- Каманды Распрацоўкі кросфункцыянальныя і ўтрымліваюць у сабе як у камандзе ўсе навыкі, неабходныя для стварэння Інкрэменту Прадукта;
- Scrum не прызнае для членаў Каманды Распрацоўкі аніякіх тытулаў незалежна ад працы, якую выконвае асоба;
- Scrum не прызнае падкаманд унутры Каманды Распрацоўкі, незалежна ад канкрэтных даменаў, у якіх ідзе праца, такіх як тэсціраванне, архітэктура, сістэмныя аперацыі альбо бізнес-аналіз;
- Асобныя члены Каманды Распрацоўкі могуць мець спецыялізаваныя навыкі альбо вобласці фокусу, але адказнасць нясе Каманда Распрацоўкі як адзінае цэлае.

Памер Каманды Распрацоўкі

Аптымальны памер Каманды Распрацоўкі мусіць быць дастаткова малым, каб заставацца гнуткай, і пры гэтым дастаткова вялікім, каб выканаць істотны аб’ём працы цягам Спринта. Калі ў Камандзе Распрацоўкі менш за тры члены, памяншаецца аб’ём узаемадзеяння і прыводзіць да падзення прадуктыўнасці. Малыя Каманды Распрацоўкі могуць сутыкнуцца з недахопам навыкаў у час Спринта, з-за чаго Каманда Распрацоўкі можа не здолець стварыць патэнцыйна гатовы да пастаўкі Інкрэмент. Калі ж у камандзе больш за дзевяць членаў, патрэбна зашмат каардынацыі. Вялікія Каманды Распрацоўкі ствараюць больш складанасці (complexity), чым можа пераадолець эмпірычнае кіраванне працэсам. Уладальнік Прадукта і Scrum Майстар не ўлічваюцца пры падліку, акрамя выпадкаў, калі яны самі выконваюць працу з Бэклогу Спринта.

Scrum Майстар

Scrum Майстар адказвае за прасоўванне і падтрымку Scrum у тым выглядзе, як вызначана ў Гідзе па Scrum. Scrum Майстры робяць гэта, дапамагаючы кожнаму зразумець тэорыю, практыкі, правіла і каштоўнасці Scrum.

Scrum Майстар - гэта сервісны лідар (servant-leader) для Scrum Каманды. Scrum Майстар дапамагае асобам па-за межамі Scrum Каманды зразумець, якія з іх узаемадзянняў са Scrum Камандай з'яўляюцца карыснымі, а якія - не. Scrum Майстар дапамагае ўсім змяніць гэтыя ўзаемадзяненні, каб максімальна павялічыць цэннасць, якую стварае Scrum Каманда.

Сервісы Scrum Майстра Уладальніку Прадукта

Scrum Майстар абслугоўвае Уладальніка Прадукта ў некалькіх аспектах, уключаючы:

- Забеспячэнне зразумеласці мэтай, аб'ёму працы і прадметнай вобласці кожным у Scrum Камандзе настолькі добра, насколькі магчыма;
- Пошук тэхнікаў для эфектыўнага кіравання Бэклогам Прадукта;
- Дапамога Scrum Камандзе ў разуменні неабходнасці зразумелых і лаканічных элементаў Бэклогу Прадукта;
- Разуменне планавання Прадукта ў эмпірычным асяроддзі;
- Забеспячэнне таго, каб Уладальнік Прадукта ведаў, як арганізаваць Бэклог Прадукта для максімізацыі цэннасці;
- Разуменне і ўжыванне шпаркіх метадаў; і
- Фасілітацыя падзеяў Scrum па патрабаванні альбо пры неабходнасці.

Сервісы Scrum Майстра Камандзе Распрацоўкі

Scrum Майстар абслугоўвае Каманду Распрацоўкі ў некалькіх аспектах, уключаючы:

- Коўчынг Каманды Распрацоўкі ў самарганізацыі і кросфункцыянальнасці;
- Дапамога Камандзе Распрацоўкі ў стварэнні прадуктаў з высокай цэннасцю;
- Выдаленне перашкодаў на шляху Каманды Распрацоўкі;
- Фасілітацыя падзеяў Scrum па патрабаванні альбо пры неабходнасці; і
- Коўчынг Каманды Распрацоўкі ў арганізацыйных асяроддзях, у якіх Scrum яшчэ не цалкам ўкаранены і зразумелы.

Сервісы Scrum Майстра Арганізацыі

Scrum Майстар абслугоўвае арганізацыю ў некалькіх аспектах, уключаючы:

- Лідарства і коўчынг у арганізацыі на шляху ўкаранення Scrum;
- Планаванне ўвядзення Scrum у арганізацыі;
- Дапамога супрацоўнікам і зацікаўленым асобам у тым, каб зразумець і прытрымлівацца правілаў Scrum і эмпірычнай распрацоўкі Прадукта;
- Ініцыіраванне змяненняў, якія павышаюць прадуктыўнасць Scrum Каманды; і

©2017 Ken Schwaber and Jeff Sutherland. 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.

- Сумесная праца з іншымі Scrum Майстрамі для больш эфектыўнага выкарыстання Scrum у арганізацыі.

Падзеі ў Scrum

У Scrum выкарыстоўваюць набор перадвызначаных падзеяў для ўкаранення рэгулярнасці і мінімізацыі сустрэчаў, не прадугледжаных Scrum. Усе падзеі з’яўляюцца абмежаванымі па часе (time-boxed) такім чынам, што для кожнай падзеі вызначана яе максімальная працягласць. Пры старце Спрынта ягоная працягласць фіксуецца і не можа быць скарачана альбо падоўжана. Астатнія падзеі могуць скончыцца раней, як толькі дасягаецца мэта падзеі, што забяспечвае выкарыстанне адпаведнай колькасці часу і адсутнасць стратаў у працэсе.

Акрамя самога Спрынта, які з’яўляецца кантэйнерам для ўсіх астатніх падзеяў, кожная падзея ў Scrum - гэта фармальная магчымасць для інспекцыі і адаптацыі чаго-небудзь. Гэтыя падзеі адмыслова спраектаваны такім чынам, каб зрабіць магчымымі празрыстасць і інспекцыю крытычна важных аспектаў. Няздольнасць правесці якую-небудзь з азначаных падзеяў вядзе да скарачэння празрыстасці і страты магчымасці для інспекцыі і адаптацыі.

Спрынт

Сэрцам Scrum з’яўляецца Спрынт, абмежаваная па часе падзея працягласцю адзін месяц або менш, на працягу якой ствараецца “Зроблены”, прыдатны для выкарыстання і патэнцыйна гатовы для пастаўкі Інкрэмент Прадукта. Выбар працягласці Спрыноў павінен быць паслядоўным пад час усяго перыяду распрацоўкі. Новы Спрынт пачынаецца адразу пасля сканчэння папярэдняга.

Спрынты ўтрымліваюць у сябе і складаюцца з Планавання Спрынта, Штодзённых Scrum, працы па распрацоўцы, Рэвью Спрынта і Рэтраспектывы Спрынта.

Пад час Спрынта:

- Не робіцца змяненняў, якія пагражаюць дасягненню Мэты Спрынта;
- Мэты ў вобласці якасці не змягчаюцца; і
- Аб’ём працы можа быць удакладнены і зменены сумесна Уладальнікам Прадукта і Камандай Распрацоўкі адпаведна з новай інфармацыяй.

Кожны Спрынт можна разглядаць як асобны праект з гарызонтам не больш за адзін месяц. Таксама як праекты, Спрынты выкарыстоўваюцца для дасягнення чаго-небудзь. Кожны Спрынт складаецца з азначэння таго, што трэба збудаваць, праекту (design), гнуткага плана, які служыць гідам пры распрацоўцы, а таксама працы па праекце і выніковага Прадукта.

Спрынты абмежаваны адным каляндарным месяцам. Калі гарызонт Спрынта занадта доўгі, можа змяніцца азначэнне таго, што трэба пабудаваць, а таксама могуць павялічыцца складнасць і рызыкі. Спрынты робяць магчымай прадказальнасць, забяспечваючы

©2017 Ken Schwaber and Jeff Sutherland. 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.

інспекцыю і адаптацыю прагрэсу праекта не радзей раза на месяц. Спрынты таксама абмяжоўваюць рызыкі коштам аднаго каляндарнага месяца.

Адмена Спрынта

Спрынт можа быць адменены раней заканчэння яго часовых межаў. Толькі Уладальнік Прадукта мае права адмяніць Спрынт, аднак ён (яна) можа зрабіць гэта пад уплывам зацікаўленых асобаў, Каманды Распрацоўкі альбо Scrum Майстра.

Спрынт звычайна адмяняюць, калі Мэта Спрынта страчвае актуальнасць. Гэта можа здарыцца, калі кампанія змяняе свой накірунак альбо калі змяняюцца рынковыя ці тэхналагічныя ўмовы. Наогул, Спрынт трэба адмяняць, калі ён страчвае сэнс у дадзеных абставінах. Аднак, з-за кароткай працягласці Спрынтоў, адмена зрэдку мае сэнс.

Калі адмяняецца Спрынт, усе завершаныя і “Зробленыя” элементы Бэклогу Прадукта аналізуюцца. Калі частка працы гатовая да патэнцыйнай пастаўкі, Уладальнік Прадукта звычайна прымае яе. Усе незавершаныя элементы Бэклогу Прадукта паўторна ацэньваюцца і вяртаюцца ў Бэклог Прадукта. Праведзеная па ім праца хутка страчвае актуальнасць і павінна часта пераацэньвацца.

Адмены Спрынта спажываюць рэсурсы, таму што кожны мусіць паўторна ўдзельнічаць у Планаванні Спрынта для таго, каб пачаць наступны Спрынт. Адмены Спрынта часта з’яўляюцца балючымі для Scrum Каманды і здараюцца вельмі рэдка.

Планаванне Спрынта

Праца, якую трэба зрабіць пад час Спрынта, плануецца на Планаванні Спрынта. Гэты план ёсць вынікам сумеснай працы ўсёй Scrum Каманды.

Планаванне Спрынта абмежавана па часе максімум васьмі гадзінамі для месячнага Спрынта. Для больш кароткіх Спрынтоў гэтая падзея звычайна займае менш часу. Scrum Майстар забяспечвае факт правядзення падзеі і разуменне ўсімі прысутнымі яе мэты. Scrum Майстар вучыць Scrum Каманду прытрымлівацца абмежавання па часе.

Планаванне Спрынта дае адказ на наступныя пытанні:

- Што можа быць пастаўлена ў Інкрэменце, створаным у плануемым Спрынце?
- Якім чынам будзе праведзена праца, необходимая для пастаўкі Інкрэмента?

Першая Тэма: Што можна зрабіць ў гэтым Спрынце?

Каманда Распрацоўкі працуе над прагнозам функцыянальнасці, якая будзе распрацавана пад час Спрынта. Уладальнік Прадукта абмяркоўвае мэту, якой трэба дасягнуць у Спрынце, і элементы Бэклогу Прадукта, пры гатоўнасці якіх Мэта Спрынта будзе дасягнута. Уся Scrum Каманда сумесна працуе над разуменнем працы, якую трэба выканаць у Спрынце.

Уваходамі да гэтай сустрэчы з’яўляюцца Бэклог Прадукта, апошні Інкрэмент Прадукта, прагноз рэсурснай ёмістасці Каманды Распрацоўкі цягам Спрынта і прадуктыўнасць

©2017 Ken Schwaber and Jeff Sutherland. 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.

Каманды Распрацоўкі ў мінулым. Колькасць элементаў Бэклогу Прадукта, абраных на Спрынт, з'яўляецца выключнай справай Каманды Распрацоўкі. Толькі Каманда Распрацоўкі можа ацаніць, што яна можа выканаць за наступны Спрынт.

Пад час Планавання Спрынта Scrum Каманда таксама выпрацоўвае Мэту Спрынта. Мэта Спрынта – гэта цэль, якая будзе дасягнута цягам Спрынта праз выкананне Бэклогу Прадукта; яна дапамагае Камандзе Распрацоўкі зразумець, навошта яна будзе Інкрэмент.

Другая Тэма: Якім чынам будзе зроблена абраная праца?

Пасля таго, як Каманда Распрацоўкі вызначыла Мэту Спрынта і абрала элементы Бэклогу Прадукта на Спрынт, яна вырашае, якім чынам яна рэалізуе гэтую функцыянальнасць у “Зробленым” Інкрэменце Прадукта цягам Спрынта. Элементы Бэклогу Прадукта, абраныя на Спрынт, разам з планам іх пастаўкі, называюцца Бэклогам Спрынта.

Каманда Распрацоўкі звычайна пачынае з таго, што праектуе сістэму і працоўныя задачы, неабходныя для пераўтварэння Бэклогу Прадукта ў працаздольны Інкрэмент Прадукта. Аб’ём запланаваных работ і ацэнка працаёмкасці могуць быць рознымі. Аднак, у часе Планавання Спрынта Каманда Распрацоўкі плануе дастатковую колькасць працы, каб мець прагноз адносна таго, што будзе зроблена ў наступным Спрынце. Праца, якую Каманда Распрацоўкі плануе на першыя дні Спрынта, мусіць быць дэкампазіравана да заканчэння сустрэчы, часцей за ўсё на часткі памерам адзін дзень або меней. Каманда Распрацоўкі самаарганізуецца для працы над Бэклогам Спрынта – як у часе Планавання Спрынта, так і цягам Спрынта па меры неабходнасці.

Уладальнік Прадукта можа дапамагчы высветліць падрабязнасці абраных элементаў Бэклогу Прадукта і зрабіць слушны выбар. Калі Каманда Распрацоўкі вызначае, што ёй бракуе працы альбо яе зашмат, яна разам з Уладальнікам Прадукта можа ўнесці змены ў спіс абраных элементаў Бэклогу Прадукта. Каманда Распрацоўкі можа таксама запрашаць да ўдзелу іншых асобаў, каб атрымаць парады ў галіне тэхналогій альбо даменных ведаў.

Да канца Планавання Спрынта Каманда Распрацоўкі павінна быць здольнай растлумачыць Уладальніку Прадукта і Scrum Майстру, якім чынам яна збіраецца працаваць у якасці самаарганізаванай каманды для выканання Мэты Спрынта і стварэння запланаванага Інкрэменту.

Мэта Спрынта

Мэта Спрынта - гэта запланаваная на Спрынт цэль, якую можна дасягнуць праз выкананне Бэклогу Прадукта. Мэта Спрынта адказвае Камандзе Распрацоўкі на пытанне, навошта яна будзе Інкрэмент. Мэта Спрынта ствараецца ў часе Планавання Спрынта. Мэта Спрынта дае Камандзе Распрацоўкі некаторую гнуткасць адносна функцыянальнасці, якая раэлізуецца ў час Спрынта. Абраныя элементы Бэклогу Прадукта ўяўляюць адну цэласную функцыю, якая можа быць Мэтаю Спрынта. У якасці Мэты Спрынта можа выступаць любая іншая агульная ідэя, якая дапамагае Камандзе Распрацоўкі працаваць разам, а не над асобнымі ініцыятывамі.

©2017 Ken Schwaber and Jeff Sutherland. 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.

У часе працы Каманда Распрацоўкі трымае Мэту Спрынта пад увагай. Для дасягнення Мэты Спрынта яна стварае функцыянальнасць і тэхналогіі. Калі аказваецца, што неабходная праца адрозніваецца ад чаканай, Каманда Распрацоўкі працуе сумесна з Уладальнікам Прадукта над змяненнем аб'ёму работ у Бэклогу Спрынта.

Штодзённы Scrum

Штодзённы Scrum - гэта абмежаваная 15 хвілінамі падзея для Каманды Распрацоўкі. Штодзённы Scrum адбываецца ў кожны дзень Спрынта. Пад час яго Каманда Распрацоўкі стварае план на наступныя 24 гадзіны. Гэта паляпшае супрацоўніцтва і прадуктыўнасць у камандзе і дасягаецца праз інспекцыю працы, зробленай пасля папярэдняй сустрэчы, і прагназаванне працы, якая будзе выканана. Штодзённы Scrum ладзіцца ў аднолькавы час і ў аднолькавым месцы, каб скараціць складанасць.

Каманда Распрацоўкі выкарыстоўвае Штодзённы Scrum для таго, каб інспектаваць прагрэс дасягнення Мэты Спрынта, а таксама трэнд завяршэння працы ў Бэклогу Спрынта. Штодзённы Scrum павялічвае верагоднасць таго, што Каманда Распрацоўкі дасягне Мэты Спрынта. Кожны дзень Каманда Распрацоўкі павінна разумець, якім чынам яна збіраецца разам працаваць як самаарганізаваная каманда для дасягнення Мэты Спрынта і стварэння чаканага Інкрэменту да канца Спрынта.

Структура гэтай сустрэчы абіраецца Камандай Распрацоўкі і можа быць рознай, але фокус павінен заставацца на прагрэсе да Мэты Спрынта. Некаторыя Каманды Распрацоўкі выкарыстоўваюць пытанні, некаторыя больш увагі надаюць абмеркаванню. Прыкладам пытанняў, якія могуць быць выкарыстаны, з'яўляюцца наступныя:

- Што я зрабіў учора, каб дапамагчы Камандзе Распрацоўкі дасягнуць Мэты Спрынта?
- Што я зраблю сёння, каб дапамагчы Камандзе Распрацоўкі дасягнуць Мэты Спрынта?
- Ці бачу я перашкоды, якія замінаюць мне альбо Камандзе Распрацоўкі дасягнуць Мэты Спрынта?

Каманда Распрацоўкі альбо яе асобныя сябры часта сустракаюцца непасрэдна пасля Штодзённага Scrum для больш дэтальных абмеркаванняў альбо для таго, каб адаптаваць ці перапланавалі рэшткі працы па Спрынта.

Scrum Майстар забяспечвае наяўнасць сустрэчы, але адказнасць за яе правядзенне ляжыць на Камандзе Распрацоўкі. Scrum Майстар вучыць Каманду Распрацоўкі праводзіць Штодзённы Scrum у межах 15-хвіліннага абмежавання.

Штодзённы Scrum гэта ўнутраная сустрэча для Каманды Распрацоўкі. Калі на ёй прысутнічаюць іншыя людзі – Скрам Майстар павінен забяспечыць, каб яны не перашкаджалі сустрэчы.

Штодзённы Scrum паляпшае камунікацыі, дазваляе пазбегнуць іншых сустрэчаў, дапамагае знайсці перашкоды, ад якіх трэба пазбавіцца, спрыяе хуткаму прыняццю рашэнняў, а таксама павялічвае досвед Каманды Распрацоўкі. Гэта крытычна важная сустрэча для інспекцыі і адаптацыі.

Рэвью Спринта

Рэвью Спринта адбываецца напрыканцы Спринта для таго, каб праінспектаваць Інкрэмент і пры неабходнасці адаптаваць Бэклог Прадукта. У часе Рэвью Спринта Scrum Каманда і зацікаўленыя асобы сумесна разглядаюць тое, што было зроблена цягам Спринта. На падставе гэтай інфармацыі, а таксама змяненняў, унесеныя у Бэклог Прадукта цягам Спринта, удзельнікі сумесна працуюць над наступнымі крокамі для аптымізацыі цэннасці. Гэта неформальная сустрэча, а не нарада па праверцы статусу, пры гэтым прэзентацыя Інкрэменту накіравана на атрыманне адваротнай сувязі і заахвочванне супрацоўніцтва.

Дадзеная сустрэча доўжыцца ня больш за чатыры гадзіны для Спринтоў цягам месяца. Для больш кароткіх Спринтоў сустрэча звычайна займае менш часу. Scrum Майстар забяспечвае правядзенне сустрэчы і разуменне яе мэты ўсімі ўдзельнікамі. Scrum Майстар вучыць усіх вытрымліваць абмежаванне па часе.

Рэвью Спринта прадугледжвае наступныя элементы:

- У спіс удзельнікаў уваходзяць Scrum Каманда і асноўныя зацікаўленыя асобы, запрошаныя Уладальнікам Прадукта;
- Уладальнік Прадукта тлумачыць, якія элементы Бэклогу Прадукта з’яўляюцца “Зробленымі”, а якія – не;
- Каманда Распрацоўкі абмяркоўвае, што было добра пад час Спринта, якія праблемы яны сустрэлі, а таксама як гэтыя праблемы былі вырашаны;
- Каманда Распрацоўкі дэманструе “Зробленую” працу і адказвае на пытанні наконт Інкрэменту;
- Уладальнік Прадукта абмяркоўвае бягучы стан Бэклогу Прадукта. На падставе ступені прагрэсу ён прагназуе верагодныя даты завяршэння і пастаўкі (калі неабходна);
- Уся група сумесна працуе над вызначэннем наступных крокаў - такім чынам, Рэвью Спринта стварае ўваходныя дадзеныя для бліжэйшага Планавання Спринта;
- Абмяркоўваецца ўплыў рынку альбо патэнцыйнага выкарыстання прадукта на тое, якія наступныя крокі прыняць найбольшую цэннасць; і
- Абмяркоўваюцца тэрміны, бюджэт, патэнцыйныя магчымасці і рынак для бліжэйшых запланаваных рэлізаў функцый альбо магчымасцей Прадукта.

Вынікам Рэвью Спринта ёсць актуалізаваны Бэклог Прадукта, які вызначае верагодныя элементы Бэклогу Прадукта на наступны Спринт. У Бэклогу Прадукта таксама могуць адбыцца змены, якія адлюстроўваюць новыя магчымасці.

Рэтраспектыва Спрынта

Рэтраспектыва Спрынта гэта магчымасць для Scrum Каманды праінспектаваць самую сябе і стварыць план паляпшэнняў на наступны Спрынт.

Рэтраспектыва Спрынта адбываецца пасля Рэвью Спрынта і перад наступным Планаваннем Спрынта. Гэта сустрэча працягласцю ня больша за тры гадзіны для месячнага Спрынта. Для больш кароткіх Спрынтоў сустрэча звычайна займае менш часу. Scrum Майстар забяспечвае правядзенне сустрэчы і разуменне яе мэты ўсімі ўдзельнікамі.

Scrum Майстар забяспечвае пазітыўны фон і прадуктыўнасць сустрэчы. Scrum Майстар вучыць усіх вытрымліваць абмежаванне па часе. Scrum Майстар як адказны за Scrum працэс удзельнічае ў сустрэчы нараўне з іншымі сябрамі каманды.

Мэтамі Рэтраспектывы Спрынта з'яўляюцца:

- Праінспектаваць, як прайшоў апошні Спрынт у дачыненні да людзей, стасункаў, працэсу і прыладаў;
- Ідэнтыфікаваць і прыярытызаваць асноўныя рэчы, якія атрымаліся добра, а таксама магчымыя паляпшэнні; і
- Стварыць план для аптымізацыі працэсу работы Scrum Каманды.

Scrum Майстар спрыяе таму, каб Scrum Каманда паляпшала сваі працэс і практыкі распрацоўкі ў рамках Scrum, каб атрымліваць больш эфектыўнасці і задавальнення ў наступным Спрынце. У часе кожнай Рэтраспектывы Спрынта Scrum Каманда плануе неабходныя шляхі ўдасканалення якасці Прадукта праз паляпшэнне працоўных працэсаў альбо адаптацыю азначэння “Зробленага”, калі гэта неабходна і не супярэчыць стандартам прадукта і арганізацыі.

Да заканчэння Рэтраспектывы Спрынта Scrum Каманда павінна вызначыць паляпшэнні, якія яна рэалізуе ў наступным Спрынце. Раэлізацыя гэтых паляпшэнняў ёсць адаптацыя вынікаў інспекцыі самой Scrum Каманды. Нягледзячы на тое, што паляпшэнні могуць быць праведзены ў любы час, Рэтраспектыва Спрынта дае фармальную магчымасць сфакусавацца на інспекцыі і адаптацыі.

Артэфакты Scrum

Scrum's artifacts represent work or value to provide transparency and opportunities for inspection and adaptation. Artifacts defined by Scrum are specifically designed to maximize transparency of key information so that everybody has the same understanding of the artifact.

Артэфакты Scrum уяўляюць работу ці цэннасць, якія забяспечваюць празрыстасць і магчымасці для інспекцыі і адаптацыі. Артэфакты, вызначаныя ў Scrum, адмыслова створаны такім чынам, каб максімізаваць празрыстасць крытычнай інфармацыі і каб кожны меў аднолькавае разуменне артэфакту.

©2017 Ken Schwaber and Jeff Sutherland. 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.

Бэклог Прадукта

Бэклог Прадукта - гэта ўпарадкаваны спіс усяго неабходнага для стварэння Прадукта, пра што вядома на дадзены момант. Гэта адзіная крыніца патрабаванняў для любых змяненняў у прадукце. Уладальнік Прадукта адказвае за Бэклог Прадукта, уключаючы яго змест, наяўнасць і парадак.

Бэклог Прадукта ніколі не з'яўляецца поўным. У пачатку працы над ім ён утрымлівае толькі першапачаткова вядомыя і найбольш зразумелыя патрабаванні. Бэклог Прадукта эвалюцыянуе разам з развіццём Прадукта і асяроддзя, у якім ён выкарыстоўваецца. Бэклог Прадукта з'яўляецца дынамічным; ён пастаянна змяняецца, каб адлюстроўваць, што трэба ўключыць у прадукт, каб зрабіць яго прыдатным, канкурэнтаздольным і карысным. Пакуль існуе прадукт, існуе і ягоны Бэклог Прадукта.

Бэклог Прадукта ўтрымлівае ўсе магчымасці, функцыі, патрабаванні, пашырэнні і выпраўленні, якія складаюць набор змяненняў, патрэбных у наступных рэлізах Прадукта. Элементы Бэклогу Прадукта маюць такія атрыбуты, як апісанне, парадак, ацэнка і цэннасць. Элементы Бэклогу Прадукта часта месцяць азначэнні крытэрыяў, якія будуць сведчыць аб гатоўнасці “Зробленага” элемента.

Калі прадукт пачынае выкарыстоўвацца і набіраць цэннасць, а з боку рынку з'яўляецца адваротная сувязь, Бэклог Прадукта робіцца большым і паўнейшым. Патрабаванні ніколі не перастаюць змяняцца, таму Бэклог Прадукта - гэта жывы артэфакт. Змяненні ў бізнес-патрабаваннях, умовах рынку альбо тэхналогіях могуць выклікаць змяненні ў Бэклогу Прадукта.

Часта над адным і тым жа прадуктам працуюць некалькі Scrum Каманд. У такім выпадку для вызначэння неабходнай працы па Прадукта выкарыстоўваецца адзін Бэклог Прадукта. Пры гэтым для групіроўкі элементаў Бэклогу Прадукта можа выкарыстоўвацца адмысловы атрыбут.

Удакладненне (refinement) Бэклогу Прадукта - гэта працэс дабаўлення дэталей, ацэнак і парадка элементам Бэклогу Прадукта. Гэта пастаянны працэс, у межах якога Уладальнік Прадукта і Каманда Распрацоўкі сумесна працуюць над удакладненнем падрабязнасцей элементаў Бэклогу Прадукта. У часе ўдакладнення Бэклогу Прадукта ягоныя элементы аналізуюцца і правяраюцца. Scrum Каманда вырашае, якім чынам і калі гэта адбываецца. Звычайна ўдакладненне займае не больш за 10% рэсурснай ёмістасці Каманды Распрацоўкі. Пры гэтым элементы Бэклогу Прадукта могуць быць зменены ў любы момант Уладальнікам Прадукта альбо з яго згоды.

Звычайна элементы Бэклогу Прадукта, якія маюць вышэйшы парадак, з'яўляюцца больш зразумелымі і дэталізаванымі, чым элементы з ніжэйшым парадкам. Наяўнасць падрабязнасцей і лепшая зразумеласць робяць магчымымі больш дакладныя ацэнкі; пры гэтым чым меней парадак, тым менш маецца падрабязнасцей. Элементы Бэклогу Прадукта, якімі Каманда Распрацоўкі будзе займацца ў бліжэйшым Спрынце,

©2017 Ken Schwaber and Jeff Sutherland. 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.

удакладняюцца да такой ступені, каб любы з іх мог быць “Зроблены” ў межах аднаго Спрынта. Элементы Бэклогу Прадукта, якія могуць быць “Зроблены” Камандай Распрацоўкі за адзін Спрынт, лічацца “Гатовымі” для выбару ў працэсе Планавання Спрынта. Элементы Бэклогу Прадукта звычайна атрымліваюць такую ступень празрыстасці, дзякуючы узгаданаму вышэй працэсу ўдакладнення.

Каманда Распрацоўкі адказвае за ўсе ацэнкі. Уладальнік Прадукта можа ўплываць на Каманду Распрацоўкі, дапамагаючы ёй зразумець даступныя варыянты і зрабіць выбар паміж імі, аднак фінальная ацэнка павінна рабіцца людзьмі, якія будуць непасрэдна выконваць працу.

Маніторынг Прагрэсу Дасягнення Мэтаў

У любы момант часу трэба мець магчымасць падлічыць агульную колькасць незавершанай працы, неабходнай для дасягнення мэты распрацоўкі. Уладальнік Прадукта сочыць за гэтай колькасцю прынамсі на кожным Рэвью Спрынта. Уладальнік Прадукта параўноўвае колькасць незавершанай працы са значэннем з папярэдняга Рэвью Спрынта, каб ацаніць ступень прагрэсу дасягнення мэты ў запланаваныя тэрміны. Гэтую інфармацыю робяць празрыстай для ўсіх зацікаўленых асобаў.

У мінулым для прагназавання прагрэсу па праекце выкарыстоўваліся розныя праектыўныя практыкі, такія як графікі згарання (burn-down), наакуплення (burn-up), альбо кумулятыўныя дыяграмы патоку (cumulative flows). Яны даказалі сваю карыснасць. Аднак, яны не адмяняюць важнасці эмпірыцызму. У складаным асяроддзі немагчыма прадказваць, што можа здарыцца. Толькі тое, што ўжо адбылося, можа выкарыстоўвацца для прыняцця рашэнняў у будучыні.

Бэклог Спрынта

Бэклог Спрынта - гэта набор элементаў Бэклогу Прадукта, абраных на Спрынт, плюс план пастаўкі Інкрэмента Прадукта і выканання Мэты Спрынта. Бэклог Спрынта гэта прагноз Каманды Распрацоўкі наконт функцыянальнасці, якая будзе ў наступным Інкрэменце, і працы, неабходнай для пастаўкі гэтай функцыянальнасці ў “Зробленым” Інкрэменце.

Бэклог Спрынта робіць бачнай усю працу, якую Каманда Распрацоўкі лічыць неабходнай для дасягнення Мэты Спрынта. Дзеля таго, каб забяспечыць пастаяннае паляпшэнне, ён месціць не менш за адно высокапрыярытэтнае паляпшэнне працэсу, вызначанае на апошняй Рэтраспектыве Спрынта.

Бэклог Спрынта - гэта план, дастаткова дэталёвы для таго, каб змяненні ў ступені прагрэсу былі зразумелымі ў часе Штодзённага Scrum. Каманда Распрацоўкі змяняе Бэклог Спрынта ў часе Спрынта, і Бэклог Спрынта эвалюцыяніруе цягам Спрынта. Гэтая эвалюцыя адбываецца ў працэсе таго, як Каманда Распрацоўкі рухаецца наперад па плане і становіцца больш дасведчанай адносна працы, неабходнай для дасягнення Мэты Спрынта.

©2017 Ken Schwaber and Jeff Sutherland. 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.

Калі патрабуецца зрабіць нешта дадатковае, Каманда Распрацоўкі дабаўляе гэтую працу ў Бэклог Спрынта. Калі праца распачата альбо завершана, удакладняецца ацэнка незавершанай часткі працы. Калі знікае патрэба ў асобных элементах плану, яны скасоўваюцца. Толькі Каманда Распрацоўкі можа змяняць Бэклог Спрынта ў часе Спрынта. Бэклог Спрынта - гэта лёгкая бачны ў рэальным часе малюнак працы, якую Каманда Распрацоўкі плануе выканаць у часе Спрынта; пры гэтым ён належыць выключна Камандзе Распрацоўкі.

Маніторынг Прагрэсу па Спрынта

У любы момант часу трэба мець магчымасць падлічыць агульную колькасць незавершанай працы ў Бэклогу Спрынта. Каманда Распрацоўкі сочыць за гэтай колькасцю прынамсі на кожным Штодзённым Scrum, для таго каб спрагназаваць верагоднасць дасягнення Мэты Спрынта. Праз сачэнне за незавершанай працай у часе Спрынта Каманда Распрацоўкі мае магчымасць кіраваць сваім прагрэсам.

Інкрэмент

Інкрэмент - гэта сума элементаў Бэклогу Прадукта, завершаных у Спрынце, і вынікаў інкрэментаў усіх папярэдніх Спрынтаў. Напрыканцы Спрынта новы Інкрэмент мае быць “Зробленым”, гэта значыць, што ім можна карыстацца і ён адпавядае азначэнню “Зробленага” дадзенай Scrum Каманды. Інкрэмент гэта аснова прыдатнай для інспекцыі завершанай працы напрыканцы Спрынта, на якой трымаецца эмпірыцызм. Інкрэмент з’яўляецца крокам насустрач бачанню альбо мэце. Інкрэмент мусіць быць прыдатным для карыстання ў незалежнасці ад таго, ці сапраўды Уладальнік Прадукта вырашыць зрабіць выпуск Прадукта.

Празрыстасць Артэфактаў

Scrum грунтуецца на празрыстасці. Рашэнні па аптымізацыі цэннасці і кіраванню рызыкамі прымаюцца на падставе ўспрымання стану артэфактаў. Гэтыя рашэнні абгрунтаваныя, калі мае месца поўная празрыстасць. Калі артэфакты недастаткова празрыстыя, гэтыя рашэнні могуць быць недакладнымі, што вядзе да памяншэння цэннасці і павелічэння рызыкаў.

Scrum Майстар мусіць працаваць з Уладальнікамі Прадукта, Камандай Распрацоўкі і іншымі зацікаўленымі бакамі, каб зразумець, ці цалкам празрыстыя артэфакты. Існуюць практыкі выпраўлення недастатковай празрыстасці; Scrum Майстар мусіць дапамагаць кожнаму карыстацца найбольш зручнымі практыкамі пры адсутнасці поўнай празрыстасці. Scrum Майстар можа адшукаць недахоп празрыстасці праз інспекцыю артэфактаў, аналіз узораў паводзінаў, уважлівае слуханне размоваў і выяўленне розніцы паміж чаканымі і сапраўднымі вынікамі.

Scrum Майстар мусіць працаваць са Scrum Камандай і арганізацыяй, каб павялічваць празрыстасць артэфактаў. Гэткае праца звычайна ўтрымлівае навучанне, пераконванне і змяненні. Празрыстасць не можа прыйсці імгненна, трэба прайсці шлях да яе.

©2017 Ken Schwaber and Jeff Sutherland. 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.

Азначэнне “Зробленага”

Калі элемент Бэклогу Прадукта альбо Інкрэмент азначаецца як “Зроблены”, кожны мусіць разумець, што гэта значыць. Хоць азначэнне гэтага істотна залежыць ад канкрэтнай Scrum Каманды, усе яе члены мусяць мець агульнае разуменне завершанасці працы, каб забяспечыць празрыстасць. Гэтае разуменне ўвасабляецца ў азначэнні “Зробленага” для канкрэтнай Scrum Каманды і выкарыстоўваецца, каб ацаніць завершанасць працы над Інкрэментам Прадукта.

Тое ж самае азначэнне дапамагае Камандзе Распрацоўкі зразумець, якую колькасць элементаў Бэклогу Прадукта яна можа выбраць пад час Планавання Спрынта. Мэтай кожнага Спрынта з’яўляецца пастаўка Інкрэментаў патэнцыйна гатовай для выпуску функцыянальнасці, якая адпавядае бягучаму азначэнню “Зробленага” Scrum Каманды.

Каманды Распрацоўкі пастаўляюць Інкрэмент функцыянальнасці Прадукта кожны Спрынт. Гэты Інкрэмент мусіць быць прыдатным да выкарыстання, каб Уладальнік Прадукта мог абраць варыянт імгненнага выпуску Прадукта. Калі азначэнне “Зробленага” для інкрэменту з’яўляецца часткай пагадненняў, стандартаў, альбо ўказанняў арганізацыі-распрацоўшчыка, усе Scrum Каманды мусяць выконваць яго як мінімум.

Калі яно **не з’яўляецца** пагадненнем арганізацыі-распрацоўшчыка, Каманда Распрацоўкі, што ўваходзіць ў Scrum Каманду, мусіць вызначыць азначэнне “Зробленага”, якое падыходзіць для дадзенага Прадукта. Пры наяўнасці некалькіх Scrum Каманд, працуючых над нейкай сістэмай альбо рэлізам Прадукта, каманды распрацоўшчыкаў ва ўсіх Scrum Камандах павінны разам вызначыць азначэнне “Зробленага”.

Кожны Інкрэмент дадаецца да ўсіх папярэдніх Інкрэментаў і пільна тэсціруецца, каб забяспечыць тое, што ўсе Інкрэменты могуць працаваць разам.

Чакаецца, што з набыццём досведу Scrum Каманда будзе пашыраць свае азначэнне “Зробленага”, каб уключыць больш строгія крытэрыі якасці. Карыстанне гэтымі новымі крытэрыямі можа выявіць нязробленую працу ў Інкрэментах, створаных раней. Любыя прадукты ці сістэмы павінны мець азначэнне “Зробленага”, якое ёсць стандартам любой працы зробленай над імі.

Заўвага напрыканцы

Scrum распаўсюджваецца свабодна і прапануецца ў дадзеным Гідзе. Ролі, падзеі, артэфакты і правілы Scrum з’яўляюцца нязменнымі і, хоць і магчыма рэалізаваць іх толькі часткова, вынік гэтага не ёсць Scrum. Scrum існуе толькі ў сваёй паўнаце і добра працуе, калі з’яўляецца кантэйнерам для іншых тэхнікаў, метадалогій і практык.

Падзякі

Людзі

Сярод тысяч людзей зрабіўшых унёсак у Scrum, мы б хацелі адзначыць тых, хто будаваў яго ў самым пачатку: Джэф Сазэрленд працаваў разам з Джэфам МакКенэй і Джонам Скамніатэйлзам, а Кен Швабер - разам з Майкам Смітам і Крысам Марцінам і пры гэтым усе яны працавалі разам. Многія іншыя дапамагалі ў наступныя гады, і без іх Scrum не быў бы такім удасканаленым, як ён ёсць сёння.

Гісторыя

Кен Швабер і Джэф Сазэрленд працавалі над Scrum да 1995 года, калі яны упершыню разам прадставілі Scrum на канферэнцыі OOPSLA у 1995 годзе. Па сутнасці гэта прэзентацыя задакументавала асноўныя веды, якія Кен і Джэф набылі за папярэднія некалькі гадоў, і зрабіла публічным першае фармальнае апісанне Scrum.

Гісторыю Scrum трэба апісваць асобна. Але каб уганараваць месцы, дзе Scrum быў выкарыстаны ўпершыню і ўдасканалены, мы ўспамінаем Individual, Inc., Fidelity Investments, and IDX (зараз GE Medical).

Гід па Scrum апісвае Scrum такім, якім ён стаў пасля 20 гадоў распрацоўкі і развіцця з боку Кена Швабера і Джэфа Сазэрленда. У іншых крыніцах вы таксама можаце знайсці шаблоны, працэсы і ідэі, якія дапаўняюць структуру Scrum. Яны могуць павялічыць прадуктыўнасць, цэннасць, крэатыўнасць і задаволенасць вынікамі.

Падзякі перакладчыкам

Гэты дакумент быў перакладзены з арыгінальнай ангельскай версіі, зробленай згаданымі вышэй ставаральнікамі. Пераклад быў падрыхтаваны Ганнай і Канстанцінам Разумоўскімі.

Змяненні паміж версіямі Гіда па Scrum 2016 і 2017 гадоў

1. Дададзена частка пра Выкарыстанне Scrum:

Scrum быў першапачаткова распрацаваны дзеля кіравання і распрацоўкі прадуктаў.

Пачынаючы з раннях 1990-х, Scrum шырока ужываўся па ўсім свеце, каб:

1. Даследаваць ды ідэнтыфікаваць жыццяздольныя рынкі, тэхналогіі і магчымасці прадукта;
2. Распрацоўваць прадукты і дадаткі да іх;
3. Выпускаць прадукты і дадаткі як найчасцей: шмат разоў на дзень і больш;
4. Распрацоўваць і падтрымліваць Воблачныя сервісы (анлайн, бяспека, праца па запыце) ды іншых аперацыйных асяроддзі для выкарыстання прадукта; і
5. Падтрымліваць і абнаўляць прадукты.

Scrum выкарыстоўваўся для распрацоўкі праграмнага і апаратнага забеспячэння, убудаванага праграмнага забеспячэння, сетак узаемадзеяння функцыяў, самакіравальнага транспарту; для школаў, урадаў, у маркетынгу, для кіравання дзейнасцю арганізацыяў і амаль для ўсяго, чым мы карыстаемся ў штодзёным жыцці як асобы і грамадствы.

Паколькі складанасць тэхналогіяў, рынку, асяроддзя і іх узаемадзеяння хутка павялічваюцца, карыснасць Scrum для працы са складанасцю пацвярджаецца штодзённа.

Scrum даказаў асаблівую эфектыўнасць пры ітэрацыйнай ды інкрэментальнай перадачы ведаў. Scrum цяпер шырока выкарыстоўваецца для прадуктаў, сервісаў і кіравання арганізацыяй.

Сутнасць Scrum – гэта невялікая каманда людзей. Асобная каманда з’яўляецца вельмі гнуткай і адаптыўнай. Гэтыя перавагі існуюць у выпадку адной, некалькіх і мноства камандаў, а таксама для сетак камандаў, якія распрацоўваюць, выпускаюць, кіруюць і падтрымліваюць працу і вынікі працы тысячаў людзей. Яны супрацоўнічаюць і ўзаемадзеінічаюць, нягледзячы на тэхнічную складанасць архітэктуры і асяроддзя, у якім павінны функцыянаваць вынікі іх працы.

Калі словы “распрацоўваць” і “распрацоўка” выкарыстоўваюцца ў Гідзе па Scrum, яны датычацца складанай (complex) працы, такой, як было апісана вышэй.

2. Зменена фармулёўка ў частцы Scrum Майстар, каб дадаць зразумеласці. Тэкст перапісаны наступным чынам:

Scrum Майстар адказвае за прасоўванне і падтрымку Scrum у тым выглядзе, як вызначана ў Гідзе па Scrum. Scrum Майстры робяць гэта, дапамагаючы кожнаму зразумець тэорыю, практыкі, правіла і каштоўнасці Scrum.

Scrum Майстар - гэта сервісны лідар (servant-leader) для Scrum Каманды. Scrum Майстар дапамагае асобам па-за межамі Scrum Каманды зразумець, якія з іх узаемадзеянняў са

©2017 Ken Schwaber and Jeff Sutherland. 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 Камандай з'яўляюцца карыснымі, а якія - не. Scrum Майстар дапамагае ўсім змяніць гэты ўзаемадзенні, каб максімальна павялічыць цэннасць, якую стварае Scrum Каманда.

3. Дапоўнена частка Сервісы Scrum Майстара Уладальніку Прадукта:

Забеспячэнне зразумеласці мэтай, аб'ёму працы і прадметнай вобласці кожным у Scrum Камандзе настолькі добра, насколькі магчыма.

4. Зменены першы параграф частцы Штодзенны Scrum:

Штодзённы Scrum - гэта абмежаваная 15 хвілінамі падзея для Каманды Распрацоўкі. Штодзённы Scrum адбываецца ў кожны дзень Спрынта. Пад час яго Каманда Распрацоўкі стварае план на наступныя 24 гадзіны. Гэта паляпшае супрацоўніцтва і прадуктыўнасць у камандзе і дасягаецца праз інспекцыю працы, зробленай пасля папярэдняй сустрэчы, і прагназаванне працы, якая будзе выканана. Штодзённы Scrum ладзіцца у аднолькавы час і ў аднолькавым месцы, каб скараціць складанасць.

5. Зменена частка Штодзенны Scrum каб зрабіць больш зразумелымі мэты яго правядзення:

Структура гэтай сустрэчы абіраецца Камандай Распрацоўкі і можа быць рознай, але фокус павінен заставацца на прагрэсе да Мэты Спрынта. Некаторыя Каманды Распрацоўкі выкарыстоўваюць пытанні, некаторыя больш увагі надаюць абмеркаванню. Прыкладам пытанняў, якія могуць быць выкарыстаны, з'яўляюцца наступныя:

- Што я зрабіў учора, каб дапамагчы Камандзе Распрацоўкі дасягнуць Мэты Спрынта?
- Што я зраблю сёння, каб дапамагчы Камандзе Распрацоўкі дасягнуць Мэты Спрынта?
- Ці бачу я перашкоды, якія замінаюць мне альбо Камандзе Распрацоўкі дасягнуць Мэты Спрынта?

6. Унесены тлумачэнні наконт абмежаванняў па часе (timeboxes):

Выкарыстаны словы “не больш за”, каб падкрэсліць, што гэта максімальная працягласць і пазбегнуць пытанняў наконт таго, ці павінны Падзеі заўсёды доўжыцца аднолькавы час.

7. Дапоўнена частка Бэклог Спрынта:

Дзеля таго, каб забяспечыць пастаяннае паляпшэнне, ён месціць не менш за адно высокапрыярытэтнае паляпшэнне працэсу, вызначаннае на апошняй Рэтраспектыве Спрынта.

8. Дапоўнена частка Інкрэмент, как дадаць зразумеласці

Інкрэмент гэта аснова прыдатнай для інспекцыі завершанай працы напрыканцы Спрынта, на якой трымаецца эмпірыцызм. Інкрэмент з'яўляецца крокам насустрач бачанню альбо мэце.