

კენ შვაბერი და ჯეფ საზერლენდი

სქრამის გზამკვლევი

სქრამის გზამკვლევი: თამაშის წესები

ნოემბერი 2020

სქრამის გზამკვლევის მიზანი

სქრამი შექმენით 1990 წლების დასაწყისში. სქრამის გზამკვლევის პირველი ვერსია დაწერეთ 2010 წელს იმისათვის, რომ ადამიანებს მსოფლიოს მასშტაბით დავხმარებოდით გაეგოთ რა არის სქრამი. მას შემდეგ გზამკვლევაში შევიტანეთ მცირე, ფუნქციონალური განახლებები. ერთად, ჩვენ ვდგავართ მის უკან.

სქრამის გზამკვლევი შეიცავს სქრამის განმარტებას. სქრამის ჩარჩოს თითოეულ ელემენტს აქვს მიზანი, რომელიც არსებითია სქრამის გამოყენებით მიღებული სარგებლის და შედეგებისათვის. სქრამის ძირითადი დიზაინისა და იდეების ცვლილება, ელემენტების და წესების უგულებელყოფა, მხოლოდ ფასადურად ფარავს პრობლემებს, ამცირებს სქრამის გამოყენებით მიღებულ სარგებელს და პოტენციურად უსარგებლოს ხდის მას.

ჩვენ ვადევნებთ თვალს სქრამის გამოყენების ზრდას ასევე მზარდ კომპლექსურ სამყაროში. ჩვენ მოხარული ვართ როცა ვხედავთ, რომ სქრამს გარდა პროგრამული უზრუნველყოფის პროდუქტების განვითარებისა, რისთვისაც სქრამის თავიდანვე შეიქმნა, იყენებენ ბევრ სხვადასხვა სფეროში. სქრამს იყენებენ მკვლევრები, ანალიტიკოსები და მეცნიერები. სწორედ ამიტომ ვიყენებთ ტერმინს “დეველოპერები” რათა არ შევზღუდოთ მისი შინაარსის ქვეშ გაერთიანებული სპეციალისტები, პირიქით, ვცდილობთ რაც შეიძლება მეტი სფერო მოვიცვათ ამ ტერმინით.

სქრამის გამოყენების პარალელურად, ის მიგნებები და შაბლონები, რომელიც ამ დოკუმენტში აღწერილი და სქრამის ჩარჩოს ერგება, შესაძლებელია გამოყენებულ იქნას ცალკეც. გამომდინარე სხვა და სხვა კონტექსტიდან ამ დოკუმენტში ვერ მოვიცავთ მათი ცალკე გამოყენების შემთხვევებს და მათი გამოყენების ტაქტიკები აღწერილია სხვა დოკუმენტებში.

კენ შვაბერი და ჯეფ საზერლენდი ივლისი 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.

სქრამის გზამკვლევის მიზანი.....	1
სქრამის განმარტება.....	3
სქრამის თეორია.....	3
გამჭვირვალობა.....	4
ინსპექტირება.....	4
ადაპტაცია.....	4
სქრამის ღირებულებები.....	4
სქრამ გუნდი.....	5
დეველოპერები.....	6
Product Owner.....	6
Scrum Master.....	7
სქრამის ღონისძიებები.....	8
სპრინტი.....	8
სპრინტის დაგეგმვა.....	9
ყოველდღიური სქრამი.....	10
სპრინტის რევიუ.....	10
სპრინტის რეტროსპექტივა.....	11
სქრამის არტეფაქტები.....	11
პროდუქტის ბექლოგი.....	12
ვალდებულება: პროდუქტის მიზანი.....	12
სპრინტის ბექლოგი.....	12
ვალდებულება: სპრინტის მიზანი.....	13
ინკრემენტი.....	13
ვალდებულება: Done განმარტება.....	13
დაბოლოება.....	14
შენიშვნები.....	14
ხალხი.....	14
სქრამის გზამკვლევის ისტორია.....	14

სქრამის განმარტება

სქრამი არის მარტივი ჩარჩო, რომელიც ეხმარება ადამიანებს, გუნდებსა და ორგანიზაციებს შექმნან სარგებელი, კომპლექსური პრობლემებისათვის ადაპტირებადი გადამწყვეტების პოვნის გზით.

სქრამი მოითხოვს, რომ *Scrum Master*-მა შექმნას გარემო, სადაც:

1. *Product Owner* კომპლექსური პრობლემის მოსაგვარებლად შესასრულებელ საქმეს ახარისხებს პროდუქტის ბეჭდოვში.
2. სქრამ გუნდი შერჩეულ საქმეს გარდაქმნის ღირებულ ინკრემენტად სპრინტის განმავლობაში.
3. სქრამ გუნდი და მისი სტეიქჰოლდერები ამონიშნავენ შედეგს და ადაპტირდებიან მომავალი სპრინტისთვის.
4. შემდგომ კი ყველაფერი მეორდება.

სქრამი მარტივია. სცადე და გადამწყვიტე მისი ფილოსოფია, თეორია და სტრუქტურა დაგეხმარება თუ არა მიაღწიო მიზნებს და შექმნა სარგებელი. სქრამის ჩარჩო მიზანმიმართულად არის ზოგადი და აღწერს მხოლოდ იმ ნაწილებს, რომელიც აუცილებელია სქრამის ძირითადი პრინციპების დასაწინააღმდეგებლად. სქრამი აგებულია იმ ადამიანების კოლექტიურ ინტელექტზე, რომლებიც იყენებენ მას. სქრამი არ არის დეტალური ინსტრუქციები, ის უფრო ურთიერთობების და ინტერაქციების გზამკვლევაა.

ჩარჩოს ფარგლებში შესაძლებელია სხვადასხვა პროცესების, ტექნიკებისა და მეთოდების გამოყენება. სქრამი ან ვითარდება არსებული პრაქტიკების გარშემო ან უსარგებლოს ხდის მათ. სქრამს ზედპირზე ამოაქვს მენეჯმენტის და სამუშაო გარემოს არაეფექტურობა, რათა მოხდეს მისი გაჯანსაღება.

სქრამის თეორია

სქრამი დაფუძნებულია ემპირიულ მიდგომაზე და *Lean* აზროვნებაზე. ემპირიული მიდგომა გულისხმობს, რომ ცოდნა გამოცდილებაზე დაყრდნობით მიიღება და გადამწყვეტილების მიღება დაფუძნებულია იმაზე, თუ რა აღმოვაჩინეთ დაკვირვებით. *Lean* აზროვნება მიმართულია დანაკარგების შემცირებისკენ და ფოკუსირებულია მხოლოდ არსებითზე.

სქრამი იყენებს იტერაციულ, ინკრემენტულ მიდგომას რათა უკეთ მოახდინოს პროგნოზირება და აკონტროლოს რისკი. სქრამი აერთიანებს ისეთი ადამიანებისგან შემდგარი გუნდებს, რომლებსაც კოლექტიურად აქვთ ყველა ის უნარი და გამოცდილება, რომელიც საჭიროა სამუშაოს შესასრულებლად. ასევე საშუალებას აძლევს საჭიროებისამებრ გააზიარონ ან შეიძინონ ახალი უნარები.

სქრამი სპრინტის განმავლობაში აერთიანებს ოთხ ფორმალურ ღონისძიებას. ეს ღონისძიებები უზრუნველყოფს სქრამის საფუძვლების - გამჭვირვალობის, ინსპექტირების და ადაპტაციის ჯეროვნად შესრულებას.

გამჭვირვალობა

მიმდინარე პროცესი და სამუშაო ხილვადი უნდა იყოს როგორც სამუშაოს შემსრულებლებისათვის, ისე მისი მიმღებებისათვის. სქრამში მნიშვნელოვანი გადანყვეტილებები მიიღება სქრამის სამ ფორმალურ არტეფაქტზე დაყრდნობით. ფარულ და არაცხად არტეფაქტებს მივყავართ გადანყვეტილებამდე, რომელიც ამცირებს სარგებელს და ზრდის რისკს.

გამჭვირვალობა უზრუნველყოფს ინსპექტირებას. ინსპექტირება კი გამჭვირვალობის გარეშე დამაბნეველი და ფუჭად დახარჯული სამუშაოა.

ინსპექტირება

სქრამის არტეფაქტები და შეთანხმებულ მიზნამდე პროგრესი უნდა შემოწმდეს ხშირ-ხშირად და გულმოდგინედ იმისათვის, რომ გამოვლინდეს შეთანხმებული გეგმიდან გადახვევა ან პრობლემები. სქრამი გვაძლევს ხუთი ფორმალური ღონისძიების ერთობლიობას ინსპექტირების განსახორციელებლად.

ინსპექტირება უზრუნველყოფს ადაპტაციას. ინსპექტირება ადაპტაციის გარეშე აზრს მოკლებულია. სქრამის ღონისძიებები ხელს უწყობს ცვლილებების პროვოცირებას.

ადაპტაცია

თუ პროცესის რომელიმე ასპექტი დასაშვებ ლიმიტებს სცდება ან საბოლოო პროდუქტი არაა მისაღები, უნდა შეიცვალოს მიდგომა ან მიღებული პროდუქტი. კორექტირება მაქსიმალურად სწრაფად უნდა მოხდეს, რათა მინიმუმამდე იქნას დაყვანილი მომავალში ცვლილების რისკი.

ადაპტაცია რთული ხდება მაშინ, როდესაც ჩართულ ადამიანებს არ აქვთ საკმარისი უფლებამოსილება და არ არიან თვითმართვადი. ინსპექტირების ეტაპზე აღმოჩენილი სიახლეების ადაპტაცია უნდა მოხდეს მაშინვე, როგორც კი მას გუნდი აღმოაჩენს.

სქრამის ღირებულებები

სქრამის წარმატებული გამოყენება დამოკიდებულია იმაზე, თუ რამდენად მყარია ეს ხუთი ღირებულება ადამიანების ცხოვრებაში:

ვალდებულება, ფოკუსი, ღიაობა, პატივისცემა და გამბედაობა

სქრამ გუნდის წევრები ერთგული არიან მიზნების და მხარს უჭერენ ერთმანეთს. მათი ძირითადი ფოკუსი არის სპრინტის მიზანი და მის მისაღწევად განეული სამუშაო. სქრამ გუნდის წევრები და ჩართული მხარეები ღიად საუბრობენ შესასრულებელ სამუშაოსა და გამოწვევებზე. სქრამ გუნდის წევრები პატივს სცემენ ერთმანეთის დამოუკიდებლად მუშაობის უნარს. სქრამ გუნდის წევრებს აქვთ გამბედაობა, რომ იმუშაონ რთულ პრობლემებზე და მიიღონ სწორი გადანყვეტილებები.

აღნიშნული ღირებულებები მიმართულებას აძლევს სქრამ გუნდის სამუშაოს, ქმედებებს და ქცევებს. თითოეული მიღებული გადაწყვეტილება და გადადგმული ნაბიჯი უნდა აძლიერებდეს ამ ღირებულებებს და არ უნდა აკნინებდეს მათ. სქრამ გუნდის წევრები იკვლევენ და სწავლობენ ამ ღირებულებებს სქრამის ღონისძიებებსა და არტეფაქტებთან მუშაობით. როდესაც ეს ღირებულებები სქრამ გუნდისა და მათთან მომუშავე ადამიანების ბუნებრივი ქცევა ხდება, სქრამის ემპირიული საფუძვლები - გამჭვირვალობა, შემონიშნება და ადაპტაცია უმჯობესდება და მის მიმართ ნდობა იზრდება.

სქრამ გუნდი

სქრამის ფუნდამენტი არის მცირე გუნდი, სქრამ გუნდი. სქრამ გუნდი შედგება ერთი *Scrum Master*-ის, ერთი *Product Owner*-ისა და დეველოპერებისაგან. სქრამის გუნდში არ არსებობს ქვე-გუნდები ან იერარქია. ის არის პროფესიონალების გუნდი, რომლებიც ფოკუსირებული არიან ერთ მიზანზე, პროდუქტის მიზანზე.

სქრამ გუნდი არის კროსფუნქციური, რაც ნიშნავს იმას, რომ მის წევრებს აქვთ ყველა ის უნარი რაც საჭიროა ღირებული შედეგის მისაღებად ყოველ სპრინტში. ისინი ასევე არიან თვითმართვადი, რაც ნიშნავს, რომ თვითონ წყვეტენ ვის რას აკეთებს, როდის და როგორ.

სქრამ გუნდი უნდა იყოს საკმარისად პატარა რათა იყოს მოქნილი, თუმცა საკმარისად დიდი მოცულობითი სამუშაოს შესასრულებლად სპრინტის ფარგლებში. როგორც წესი, სქრამ გუნდი შედგება მაქსიმუმ 10 ადამიანისაგან. პატარა გუნდებს უკეთესი კომუნიკაცია აქვთ და უფრო პროდუქტიულებიც არიან. თუ სქრამ გუნდი ძალიან დიდი ხდება, უნდა იფიქრონ ერთ პროდუქტზე ფოკუსირებულ რამდენიმე გუნდად გადანაწილებაზე. ამ გუნდებს უნდა ჰქონდეთ საერთო მიზანი, ერთი პროდუქტის ბექლოგი და ჰყავდეთ საერთო *Product Owner*.

სქრამ გუნდი პასუხისმგებელია პროდუქტთან დაკავშირებულ ყველა აქტივობაზე - ჩართულ მხარეებთან კოლაბორაცია, ვერიფიკაცია, ტექნიკური მხარდაჭერა, ოპერაციები, ექსპერიმენტების და კვლევების ჩატარება, დეველოპმენტი და ნებისმიერი საჭირო ქმედება. სქრამ გუნდები ისეა ორგანიზებული და უფლებამოსილი კომპანიის მიერ, რომ თავად წარმართონ საკუთარი სამუშაო. სპრინტებში მდგრადი ტემპით მუშაობა აუმჯობესებს სქრამ გუნდის ფოკუსს და თანმიმდევრულობას.

მთელი სქრამ გუნდი ანგარიშვალდებულია ყოველი სპრინტის ბოლოს ღირებული და სასარგებლო ინკრემენტის შექმნაზე. სქრამი გუნდის შიგნით განსაზღვრავს სამ კონკრეტულ პასუხისმგებლობას: დეველოპერების, *Product Owner*-ის და *Scrum Master*-ის.

დეველოპერები

დეველოპერები არიან სქრამ გუნდის ის წევრები, რომლებიც პასუხისმგებლები არიან ყოველ სპრინტში ინკრემენტის შექმნაზე.

იმ კონკრეტული უნარების ჩამონათვალი, რომლებიც დეველოპერებს სჭირდებათ საკმაოდ ვრცელია და ხშირად განსხვავდება სამუშაოს შინაარსიდან გამომდინარე. თუმცა დეველოპერები ყოველთვის პასუხისმგებლები არიან შემდეგზე:

- შექმნან სპრინტის გეგმა, სპრინტის ბელოგი;
- დანერგონ ხარისხი *Done* განმარტების დაცვით;
- დააკორექტირონ თავიანთი გეგმა ყოველდღიურად სპრინტის მიზანთან მიმართებაში;
- როგორც პროფესიონალები, ანგარიშვალდებული იყვნენ ერთმანეთის მიმართ.

Product Owner

Product Owner პასუხისმგებელია გაზარდოს პროდუქტის სარგებელი სქრამ გუნდის მუშაობის შედეგად. თუ როგორ შეიძლება ეს გაკეთდეს განსხვავდება ორგანიზაციების, სქრამ გუნდების და ინდივიდების მიხედვით.

Product Owner ასევე პასუხისმგებელია პროდუქტის ბელოგის ეფექტურ მართვაზე, რაც მოიცავს:

- პროდუქტის მიზნის შექმნასა და მის მკაფიო გააზრებას;
- პროდუქტის ბელოგის ელემენტების შექმნას და მათ განმარტებას;
- პროდუქტის ბელოგის ელემენტების პრიორიტეტიზაციას;
- პროდუქტის ბელოგის გამჭვირვალობის, თვალსაჩინოების და განმარტების უზრუნველყოფას.

Product Owner-ს შეუძლია თავად აკეთოს ზემოაღნიშნული საქმე ან დაადელეგიროს სხვა პირებზე. მიუხედავად არჩევანისა პასუხისმგებელი რჩება *Product Owner*.

იმისათვის, რომ *Product Owner*-ებმა წარმატებას მიაღწიონ, მთელმა ორგანიზაციამ პატივი უნდა სცეს მათ გადაწყვეტილებებს. ეს გადაწყვეტილებები თვალსაჩინოა პროდუქტის ბელოგის ელემენტების განმარტების, პრიორიტეტიზაციის და ასევე სპრინტის რევიუზე ინკრემენტის შემოწმებისას.

Product Owner არის ერთი პირი და არა ჯგუფი ან გაერთიანება. ის შეიძლება წარმოადგენდეს ჯგუფის ან რაიმე გაერთიანების ინიციატივებს პროდუქტის ბელოგთან დაკავშირებით. მათ, ვისაც პროდუქტის ბელოგის ცვლილების სურვილი აქვთ უნდა დაითანხმონ *Product Owner*.

Scrum Master

Scrum Master პასუხისმგებელია სქრამის ისეთ გამოყენებაზე, როგორც ის არის აღწერილი სქრამის გზამკვლევაში. ის ეხმარება ყველას სქრამის თეორიის გააზრებაში და პრაქტიკაში დანერგვაში, როგორც სქრამ გუნდში, ისე მთლიანად ორგანიზაციაში.

Scrum Master პასუხისმგებელია სქრამ გუნდის ეფექტურობაზე. ისინი აღწევენ ამას სქრამ გუნდის სამუშაო პრაქტიკების გაუმჯობესებით.

Scrum Master-ები არიან ლიდერები, რომლებიც ემსახურებიან სქრამ გუნდს და მთლიანად ორგანიზაციას.

Scrum Master სხვადასხვა გზებით ეხმარება სქრამ გუნდს, მათ შორის:

- ეხმარება დეველოპერებს თვითორგანიზებულ და კროსფუნქციურ გუნდად ჩამოყალიბებაში;
- ეხმარება სქრამ გუნდს ფოკუსირდნენ ღირებული ინკრემენტის შექმნაზე, რომელიც აკმაყოფილებს *Done* განმარტებას;
- ეხმარება ნებისმიერი დაბრკოლების მოგვარებაში, რაც აფერხებს გუნდის პროგრესს;
- უზრუნველყოფს, რომ სქრამის ყველა ღონისძიება ტარდება, ისინი პოზიტიური და პროდუქტიულია და არ ცდება წინასწარ დადგენილ დროის ჩარჩოს.

Scrum Master ეხმარება *Product Owner*-ს სხვადასხვაგვარად, მათ შორის:

- ეხმარება სხვადასხვა ტექნიკების პოვნაში პროდუქტის მიზნის განსაზღვრისათვის და პროდუქტის ბექლოგის ეფექტურად სამართავად;
- ასწავლის სქრამის გუნდს, რომ პროდუქტის ბექლოგის ელემენტები უნდა იყოს გასაგები და ცხადი;
- ასწავლის, როგორ გამოიყენონ ემპირიული მიდგომა, პროდუქტის დაგეგმვისას კომპლექსურ გარემოში.
- მოთხოვნისა და საჭიროებისამებრ ფასილიტაციას უწევს ჩართული მხარეების კოლაბორაციას.

Scrum Master ეხმარება ორგანიზაციას სხვადასხვაგვარად, მათ შორის:

- წარმართავს ორგანიზაციაში სქრამის დანერგვისა და ადაპტაციის პროცესს მისი პრინციპების სწავლებით;
- გეგმავს ორგანიზაციაში სქრამის დანერგვას;
- თანამშრომლებსა და დაინტერესებულ მხარეებს ეხმარება სქრამის პროცესების სწორ აღქმაში, მის დანერგვასა და ემპირიული გზით პროდუქტების შემუშავებაში;
- ხსნის ბარიერებს დაინტერესებულ მხარეებსა და სქრამ გუნდს შორის.

სქრამის ღონისძიებები

სპრინტი არის ყველა სხვა ღონისძიების კონტეინერი. სქრამში თითოეული ღონისძიება არის არტეფაქტების ინსპექტირების და ადაპტირების შესაძლებლობა. ეს ღონისძიებები სპეციალურად შექმნილია იმისათვის, რომ უზრუნველყონ საჭირო გამჭვირვალობა. ნებისმიერი ღონისძიების არ ჩატარება, ისე როგორც აღწერილია სქრამში არის ინსპექტირების და ადაპტაციის დაკარგული შესაძლებლობა. ღონისძიებები სქრამში შექმნილია თანმიმდევრულობისთვის, რაც ამცირებს ისეთი შეხვედრების აუცილებლობას რომელიც არ არის განსაზღვრული სქრამით. როგორც წესი, ოპტიმალურია როდესაც ყველა ღონისძიება ტარდება ერთსა და იმავე დროსა და ადგილზე.

სპრინტი

სპრინტი არის სქრამის ბირთვი, სადაც იდეები გარდაიქმნება ღირებულებად.

მისი ხანგრძლივობა არის ფიქსირებული და გრძელდება მაქსიმუმ ერთ თვეს. ახალი სპრინტი იწყება მისი წინამორბედი სპრინტის დასრულებისთანავე.

ყველა საჭირო საქმიანობა, რომელიც საჭიროა პროდუქტის მიზნის მისაღწევად, მათ შორის სპრინტის დაგეგმვა, ყოველდღიური სქრამი, სპრინტის რევიუ და რეტროსპექტივა ხდება სპრინტის განმავლობაში.

სპრინტის განმავლობაში:

- არ ხორციელდება ცვლილებები, რომლებმაც, შესაძლოა, საფრთხის ქვეშ დააყენოს სპრინტის მიზანი;
- არ ხდება ხარისხის სტანდარტის შემცირება;
- პროდუქტის ბეჭდოვანი განახლება ხდება საჭიროებისამებრ;
- სპრინტის მსვლელობისას სამუშაოს შინაარსი შესაძლებელია დაზუსტდეს და გადაიხედოს *Product Owner*-თან ერთად.

სპრინტი იძლევა პროგნოზირების საშუალებას, პროდუქტის მიზნისკენ პროგრესის ინსპექტირებისა და ადაპტაციის გზით, სულ მცირე, ყოველ კალენდარულ თვეში ერთხელ. როდესაც სპრინტი ძალიან ხანგრძლივია, სპრინტის მიზანი შეიძლება გახდეს არარელევანტური, გართულდეს პროცესი და რისკები გაიზარდოს. შედარებით მოკლე სპრინტები უზრუნველყოფს მეტ სწავლების ციკლს, ძალისხმევას და ხარჯების შემცირებას მოკლე დროში. თითოეული სპრინტი შეგვიძლია განვიხილოთ როგორც მცირე პროექტი.

პროგრესის პროგნოზირებისთვის სხვადასხვა პრაქტიკა არსებობს, როგორცაა *burn-downs*, *burn-ups*, ან *cumulative flows*. თუმცა, მიუხედავად ამ პრაქტიკების სარგებლიანობისა, ისინი არ ანაცვლებენ ემპირიული მიდგომას. რა მოხდება კომპლექსურ გარემოში, უცნობია. შემდგომი გადანყვეტილების მისაღებად შეიძლება გამოყენებული იქნას მხოლოდ ის რაც უკვე მოხდა.

სპრინტის გაუქმება დასაშვებია როდესაც სპრინტის მიზანი კარგავს აზრს. მხოლოდ *Product Owner*-ს აქვს სპრინტის გაუქმების უფლება.

სპრინტის დაგეგმვა

სპრინტის დაგეგმვა იწყება სპრინტში შესასრულებელი სამუშაოს ჩამოყალიბებით. გეგმა იქმნება სქრამ გუნდის ერთიანი მუშაობის შედეგად.

Product Owner უნდა დარწმუნდეს, რომ მონაწილეები მზად არიან განიხილონ პროდუქტის ბეჭდოვანი ყველაზე მნიშვნელოვანი საკითხები და მათი კავშირი პროდუქტის მიზანთან. სქრამის გუნდს ასევე შეუძლია რჩევების მისაღებად მოინვიოს სხვა ხალხი გუნდის გარედან.

სპრინტის დაგეგმვა ეხება შემდეგ საკითხებს:

საკითხი პირველი: რატომ არის ღირებული ეს სპრინტი?

Product Owner სთავაზობს გუნდს, თუ როგორ შეიძლება პროდუქტის ღირებულება და სარგებლიანობა გაიზარდოს მიმდინარე სპრინტის ფარგლებში. შემდგომ მთლიანი სქრამის გუნდი აყალიბებს სპრინტის მიზანს და ასევე თუ რატომაა ეს სპრინტი ღირებული დაინტერესებული მხარეებისათვის. სპრინტის მიზანმა საბოლოო სახე უნდა მიიღოს სპრინტის დაგეგმვის ბოლოს.

საკითხი მეორე: რისი გაკეთება არის შესაძლებელი მიმდინარე სპრინტში?

Product Owner-თან დისკუსიის საშუალებით, დეველოპერები ირჩევენ პროდუქტის ბექლოგიდან ამოცანებს სპრინტის ბექლოგისთვის. სქრამის გუნდმა შეიძლება ცვლილებები შეიტანოს შერჩეულ ამოცანებში, რაც ზრდის თავდაჯერებულობას და საკითხის უკეთ გააზრების შესაძლებლობას.

რთულია იმის განსაზღვრა თუ რა მოცულობის სამუშაოს შესრულებაა შესაძლებელი სპრინტის განმავლობაში. თუმცა რაც უფრო მეტი იციან დეველოპერებმა წარსულ შედეგებზე, მათ მომავალ დატვირთულობასა და *Done* განმარტებაზე, მით უფრო დარწმუნებულები იქნებიან სპრინტის პროგნოზებში.

საკითხი მესამე: როგორ შესრულდება შერჩეული სამუშაო?

თითოეული შერჩეული პროდუქტის ბექლოგის ელემენტისთვის, დეველოპერები გეგმავენ რა არის გასაკეთებელი, იმისათვის, რომ შექმნან *Done* განმარტების შესაბამისი ინკრემენტი. ეს ხშირად ხორციელდება პროდუქტის ბექლოგის ამოცანების დაშლით ერთ დღიან ან უფრო მცირე ამოცანებად. ეს პროცესი ხდება მხოლოდ დეველოპერების შეხედულებისამებრ. სხვა არავინ ეუბნება მათ, თუ როგორ უნდა გადააქციონ პროდუქტის ბექლოგის ამოცანები სარგებლის მომცემ ინკრემენტად.

სპრინტის მიზანი, პროდუქტის ბექლოგის ამოცანები, რომელიც შეირჩა სპრინტისთვის და გეგმა თუ როგორ უნდა განხორციელდეს ეს ამოცანები, ერთიანობაში ქმნიან სპრინტის ბექლოგს.

სპრინტის დაგეგმვა არის მაქსიმუმ 8 საათი ხანგრძლივობის, ერთ თვიანი სპრინტის შემთხვევაში. უფრო პატარა სპრინტებისთვის როგორც წესი შეხვედრა ნაკლებ დროს გრძელდება.

ყოველდღიური სქრამი

ყოველდღიური სქრამის მიზანია დააკვირდეს სპრინტის მიზნის შესრულების პროგრესს და საჭიროებისამებრ ცვლილება მოახდინოს სპრინტის ბექლოგში და დაგეგმილ სამუშაოებში.

ყოველდღიური სქრამი არის 15 წუთიანი შეხვედრა სქრამ გუნდის დეველოპერებისათვის. სიმარტივისთვის მისი გამართვა სასურველია ერთი და იგივე დროს და ადგილას კვირის ყოველ სამუშაო დღეს. თუ *Scrum Master* და *Product Owner* აქტიურად არიან ჩართულები სპრინტის ბეჟლოგის ამოცანების შესრულებაში, ისინი მონაწილეობას იღებენ შეხვედრაში როგორც დეველოპერები.

დეველოპერებს შეუძლიათ აირჩიონ მათთვის სასურველი შეხვედრის ფორმატი, თუ შეხვედრის ფოკუსი სპრინტის მიზნისკენ და დღის სამუშაო გეგმისკენაა მიმართული. ეს ეხმარება ფოკუსირებას და თვითორგანიზებას.

ყოველდღიური სქრამი აუმჯობესებს კომუნიკაციას, ეხმარება პრობლემების აღმოჩენას, ხელს უწყობს სწრაფი გადაწყვეტილების მიღებას და ამცირებს უსარგებლო შეხვედრებს.

ყოველდღიური სქრამი არ არის ერთადერთი შეხვედრა სადაც დეველოპერებს აქვთ შესაძლებლობა შეცვალონ თავიანთი სამუშაო გეგმა. ისინი ხშირად ხვდებიან დღის განმავლობაში უფრო დეტალური დისკუსიისთვის და სპრინტში დარჩენილი სამუშაოს ადაპტირებისა და ხელახალი დაგეგმვისათვის.

სპრინტის რევიუ

სპრინტის რევიუს მიზანია სპრინტის შედეგის შემოწმება და სამომავლო გეგმების განსაზღვრა. სქრამ გუნდი წარუდგენს მუშაობის შედეგს დაინტერესებულ მხარეებს და განიხილავენ პროგრესს პროდუქტის მიზნისკენ.

შეხვედრის დროს, სქრამ გუნდი და დაინტერესებული პირები მიმოიხილავენ რა შესრულდა სპრინტის განმავლობაში და რა გარემოებები შეიცვალა. ამ ინფორმაციის საფუძველზე, შეხვედრის დამსწრეები თანხმდებიან თუ რა უნდა გააკეთონ შემდეგში. პროცესში შესაძლოა ახალი შეთანხმებების გათვალისწინებით შეიცვალოს პროდუქტის ბეჟლოგი. სპრინტის რევიუს შეხვედრა არის სამუშაო სესია და სქრამ გუნდი არ უნდა შემოიფარგლოს მხოლოდ პრეზენტაციით.

სპრინტის რევიუს შეხვედრა არის სპრინტის ბოლოს წინა ღონისძიება და მისი ხანგრძლივობა, ერთთვისანი სპრინტის შემთხვევაში მაქსიმუმ 4 საათია. უფრო ხანმოკლე სპრინტისათვის შეხვედრა უფრო ხანმოკლეა.

სპრინტის რეტროსპექტივა

სპრინტის რეტროსპექტივის მიზანია გუნდის ეფექტურობის გაზრდის გზების ძიება.

სქრამ გუნდი ამოწმებს და განიხილავს თუ როგორ ჩაიარა ბოლო სპრინტის განმავლობაში პროცესებმა, ღონისძიებებმა და რამდენად ახლოს იყო ინკრემენტი **Done** განმარტებასთან. შემოწმებული ელემენტების რაოდენობა ხშირად სხვადასხვა საკითხების შინაარსის მიხედვით. ადგენენ შეცდომებს და მათ გამომწვევ მიზეზებს. სქრამ გუნდი განიხილავს სპრინტის განმავლობაში რა მოხდა კარგი, რა პრობლემები წარმოიშვა და როგორ მოაგვარეს (თუ მოგვარდა).

სქრამ გუნდი ადგენს იმ ცვლილებებს, რომლებიც განაპირობებს მათი ეფექტურობის გაზრდას. შეხვედრის დროს აღმოჩენილი ყველაზე მნიშვნელოვანი ცვლილებების დანერგვა, ხორციელდება შეძლებისდაგვარად სწრაფად. დადგენილი საკითხების შეტანა შესაძლებელია მომდევნო სპრინტის ბეკლოგშიც.

სპრინტის რეტროსპექტივა სპრინტის დასკვნითი ნაწილია. შეხვედრის ხანგრძლივობა არის მაქსიმუმ 3 საათი, ერთთვიანი სპრინტის შემთხვევაში. უფრო ხანმოკლე სპრინტისათვის შეხვედრა უფრო ხანმოკლეა.

სქრამის არტეფაქტები

სქრამის არტეფაქტები წარმოადგენს შესრულებულ სამუშაოს ან მის ღირებულებას. ისინი შექმნილია საკვანძო ინფორმაციის გამჭვირვალობის მაქსიმალურად გაზრდის მიზნით. ამრიგად, ყველას ვინც აკეთებს მათ ინსპექტირებას, აქვთ ადაპტაციის იგივე საფუძველი.

თითოეული არტეფაქტი შეიცავს გარკვეულ ვალდებულებას, უზრუნველყოს გამჭვირვალობისა და ფოკუსირებისთვის საჭირო ინფორმაციის გაზრდა, რის მიმართ პროგრესიც გაზომვადია:

- პროდუქტის ბეკლოგისთვის ეს არის პროდუქტის მიზანი;
- სპრინტის ბეკლოგისთვის ეს არის სპრინტის მიზანი;
- ინკრემენტისთვის ეს არის Done განმარტება.

ეს ვალდებულებები არსებობს იმისათვის, რომ გააძლიეროს ემპირიული მიდგომა და სქრამის ღირებულებები სქრამის გუნდისათვის და დაინტერესებული მხარეებისათვის.

პროდუქტის ბეკლოგი

პროდუქტის ბეკლოგი არის თანმიმდევრობით დალაგებული იმ საკითხების სია, რომელიც გააუმჯობესებს პროდუქტს. ეს არის ერთადერთი წყარო შესასრულებელი საკითხებისა, რომლებზეც უნდა იმუშაოს სქრამ გუნდმა.

პროდუქტის ბეკლოგიდან სქრამის გუნდი ირჩევს სპრინტის დაგეგმვის შეხვედრაზე იმ საკითხებს, რომლებიც შესაძლებელია, რომ შესრულდეს ერთი სპრინტის ფარგლებში. როგორც წესი, პროდუქტის ბეკლოგის დახვეწისას შესასრულებელი სამუშაო უნდა იყოს ცხადი და გამჭვირვალე. პროდუქტის ბეკლოგის დახვეწისას თითოეული საკითხი იშლება უფრო პატარა ზომის დავალებებად. სამუშაო პროცესში მას ემატება აღწერა, განისაზღვრება რიგითობა და სამუშაოს მოცულობა. ატრიბუტების რაოდენობა შეიძლება იყოს სხვადასხვა, სამუშაოს სპეციფიკიდან გამომდინარე.

დეველოპერები, რომლებიც შეასრულებენ ამოცანებს, პასუხისმგებლები არიან სამუშაოს მოცულობის განსაზღვრაზე. Product Owner ეხმარება დეველოპერებს ამოცანის გააზრებაში.

ვალდებულება: პროდუქტის მიზანი

პროდუქტის მიზანი აღწერს პროდუქტის სამომავლო მდგომარეობას, რომლის მიმართაც სქრამ გუნდი გეგმავს შესასრულებელ ამოცანებს. პროდუქტის მიზანი არის პროდუქტის ბექლოგის ნაწილი. პროდუქტის ბექლოგი წარმოიქმნება რათა განისაზღვროს თუ „რა“ შეასრულებს პროდუქტის მიზანს.

პროდუქტს მოაქვს გარკვეული ღირებულება. მას აქვს მკაფიო საზღვრები, ჰყავს დაინტერესებული მხარეები და განსაზღვრული მომხმარებლები. პროდუქტი შესაძლოა იყოს გარკვეული მომსახურება, ფიზიკური ან აბსტრაქტული პროდუქტი.

პროდუქტის მიზანი არის სქრამის გუნდისათვის გრძელვადიანი მიზანი. მათ უნდა შეასრულონ (ან უარყონ) ერთი მიზანი, სანამ ისინი სხვას დაისახავენ.

სპრინტის ბექლოგი

სპრინტის ბექლოგი შედგენილია სპრინტის მიზნის (რატომ) გათვალისწინებით და მოიცავს როგორც პროდუქტის ბექლოგიდან ამორჩეულ საკითხებს (რა), ასევე ინკრემენტის მისაღებ სამოქმედო გეგმას (როგორ).

სპრინტის ბექლოგი არის დეველოპერებისთვის და იქმნება დეველოპერების მიერ. სპრინტის ბექლოგი თვალსაჩინოს ხდის ყველა იმ სამუშაოს, რომელსაც დეველოპერების გუნდი მიიჩნევს საჭიროდ სპრინტის მიზნის მისაღწევად. სპრინტის ბექლოგი არის განახლებადი, ის პროგრესირებს და მისი დაზუსტება ხდება ყოველდღიურ სქრამზე.

ვალდებულება: სპრინტის მიზანი

სპრინტის მიზანი წარმოადგენს სპრინტის ერთადერთ მიზანს. სპრინტის მიზნის შესრულება არის დეველოპერების ვალდებულება. ის მათ სპრინტის ფარგლებში ფუნქციონალის შემუშავებისას გარკვეულ მოქნილობას აძლევს, სამუშაოს შესრულების ფორმის შერჩევის გზით. სპრინტის მიზანი ეხმარება გუნდს იმუშაონ ერთად და იყვნენ ფოკუსირებულები.

სპრინტის მიზანი იქმნება სპრინტის დაგეგმარების შეხვედრაზე და შემდეგ ემატება სპრინტის ბექლოგს. დეველოპერების გუნდი მუშაობისას ყოველთვის უნდა ფიქრობდეს სპრინტის მიზანზე. თუ აღმოჩნდება, რომ სამუშაო იმისგან განსხვავდება, რასაც მოელოდნენ, მაშინ დეველოპერების გუნდი ინყებს თანამშრომლობას **Product Owner**-თან, რათა გადახედონ სპრინტის ბექლოგის ელემენტებს, სპრინტის მიზანზე ზეგავლენის მოხდენის გარეშე.

ინკრემენტი

ინკრემენტი გვხმარება პროდუქტის მიზნის მიღწევაში. თითოეული ინკრემენტი ემატება წინა ინკრემენტებს და დეტალურად მონმდება თუ რამდენად მუშაობს წინა ინკრემენტებთან ერთობლიობაში. ინკრემენტი უნდა იყოს გამოყენებადი, რომ მოიტანოს სარგებელი.

სპრინტში შეიძლება რამდენიმე ინკრემენტი შეიქმნას. ყველა ინკრემენტი ერთობლივად წარმოდგენილია სპრინტის რევიუზე, რითაც ხდება ემპირიული მიდგომის მხარდაჭერა. თუმცა, ინკრემენტი შეიძლება მიენოდოს ჩართულ მხარეებს სპრინტის დასრულებამდე. სპრინტის რევიუს არ უნდა შევხედოთ, როგორც ღირებულების მინოდების ერთადერთ ეტაპს.

სამუშაო ვერ გახდება ინკრემენტის ნაწილი თუ ის არ შეესაბამება *Done* განმარტებას.

ვალდებულება: *Done* განმარტება

Done განმარტება არის ფორმალური აღწერა თუ როგორი უნდა იყოს ინკრემენტი იმისათვის, რომ დააკმაყოფილოს პროდუქტის ხარისხის მოთხოვნები.

როგორც კი პროდუქტის ბექლოგი შეესაბამება *Done* განმარტებას, იქმნება ინკრემენტი.

Done განმარტება ხელს უწყობს საერთო აღქმას თუ რა სამუშაოები ჩატარდა ინკრემენტზე. თუ პროდუქტის ბექლოგის ელემენტი არ შეესაბამება *Done* განმარტებას, არ შეიძლება მისი დარეღიზება და არც სპრინტის რევიუზე წარდგენა. ამის ნაცვლად, ის ბრუნდება პროდუქტის ბექლოგში მომავალში განხილვისთვის.

თუ ინკრემენტის *Done* განმარტება ორგანიზაციის სტანდარტებით არის განერილი, ყველა სქრამ გუნდმა ის უნდა გაითვალისწინოს. თუ არ არსებობს ორგანიზაციული სტანდარტი, სქრამ გუნდმა თვითონ უნდა შექმნას პროდუქტის შესაბამისი *Done* განმარტება.

დეველოპერები ვალდებულები არიან შეასრულონ *Done* განმარტების მოთხოვნები. თუ ერთ პროდუქტზე რამდენიმე გუნდი მუშაობს, მათ უნდა ჩამოაყალიბონ და შეასრულონ საერთო *Done* განმარტება.

დაბოლოება

სქრამის გზამკვლევი, წარმოდგენილი ამ დოკუმენტში ხელმისაწვდომია უსასყიდლოდ. შესაძლებელია სქრამის ნაწილების დანერგვა, მაგრამ ეს არ არის სქრამი. სქრამი არსებობს მხოლოდ როგორც ერთი მთლიანობა და ეფექტურია როგორც სხვადასხვა ტექნიკების, მეთოდოლოგიების და პრაქტიკების კონტინერი.

შენიშვნები

ხალხი

ათასობით ადამიანიდან ვისაც წვლილი შეიტანეს სქრამში, აღსანიშნავია ისინი ვინც თავიდანვე მნიშვნელოვანი როლი შეასრულა: ჯეფ საზერლენდი, ჯიმ მაკკენა, ჯონ სქამნიოტალეს, კენ შვაბერი, რომელიც მუშაობდა მაიკ სმიტსა და ქის მარტინთან ერთად. წლების განმავლობაში, ერთად

მუშაობით მათ დიდი წვლილი შეიტანეს სქრამის დახვეწაში და განვითარებაში. მათი წვლილის გარეშე სქრამი არ იქნებოდა ისეთი როგორც ის დღეს არის.

სქრამის გზამკვლევის ისტორია

კენ შვაბერმა და ჯეფ საზერლენდმა პირველად სქრამი OOPSLA-ს კონფერენციაზე, 1995 წელს წარმოადგინეს. ეს იყო ჯეფის და კენის წლების განმავლობაში მიღებული ცოდნის არსებითი დოკუმენტირება და სქრამის განმარტების პირველი ოფიციალური გასაჯაროება.

სქრამის გზამკვლევი წარმოადგენს, ჯეფ საზერლენდის და კენ შვაბერის შრომის შედეგს 30 წელზე მეტი დროის განმავლობაში. სხვა წყაროებში მოცემულია ნიმუშები, პროცესები და ინფორმაცია, რომელიც ავსებს სქრამის ჩარჩოს, რომელმაც შესაძლებელია გაზარდოს პროდუქტიულობა, ღირებულებამ, კრეატიულობა და შედეგით კმაყოფილება.

სქრამის სრული ისტორია აღწერილია სხვა დოკუმენტებში. გვინდა გამოვყოთ ის ორგანიზაციები, სადაც პირველად იქნა გამოყენებული სქრამის ჩარჩო - „Newspage“-ს , „Fidelity Investments“-ს და IDX (ამჟამად „GE Medical“-ს).

Translator Acknowledgement

This guide has been translated from the original English version provided by the developers acknowledged above. Contributors to the translation include members of “Agile Georgia” community.

Contact Information

Translation Group Name: “Agile Georgia”

Contact Email: info@agilegeorgia.ge