

სერამის ინსტრუქცია

სერამის ყოვლისმომცველი ინსტრუქცია
თამაშის წესები



Jeff Fisher



Ken Schwaner

მაისი 2017

შემუშავდა და მხარდაჭერილია კენ შვანერის და ჯეფ საზარლენდის მიერ

შინაარსი

| | |
|---|----|
| | 2 |
| სკრამის ინსტრუქციის მიზანი | 3 |
| სკრამის განმარტება | 3 |
| სკრამის თეორია | 4 |
| გამჭვირვალობა | 4 |
| შემოწმება | 4 |
| ადაპტირება | 4 |
| სკრამის მნიშვნელობა | 5 |
| სკრამის გუნდი | 5 |
| Product Owner | 6 |
| დეველოპერთა გუნდი | 7 |
| დეველოპერების გუნდის სიდიდე | 7 |
| სკრამმასტერი | 7 |
| სკრამმასტერი ეხმარება Product Owner-ს | 8 |
| სკრამმასტერი ეხმარება დეველოპერთა გუნდს | 8 |
| სკრამმასტერი ეხმარება ორგანიზაციას | 8 |
| სკრამის ღონისძიებები | 9 |
| სპრინტი | 9 |
| სპრინტის გაუქმება | 10 |
| სპრინტის დაგეგმვა | 11 |
| ყოველდღიური სკრამი | 13 |
| სპრინტის მიმოხილვა | 14 |
| სპრინტის რეტროსპექტივა | 15 |
| სკრამის არტეფაქტები | 16 |
| პროდუქტის ბეჟლოგი | 16 |
| მიზნის მიღწევის მონიტორინგი | 17 |
| სპრინტის ბეჟლოგი | 18 |
| ინკრემენტი | 19 |
| არტეფაქტების გამჭვირვალობა | 19 |
| „მზადაა“ განსაზღვრება | 19 |
| საბოლოო შენიშვნები | 20 |
| მადლიერება | 20 |
| ადამიანები | 20 |
| ისტორია | 21 |

©2016 Scrum.Org and ScrumInc. 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 ინსტრუქციის მიზანი

სქრამი რთული, კომპლექსური პროექტების შესაქმნელი და მათი მხარდაჭერის ჩარჩოა.

წინამდებარე ინსტრუქცია წარმოადგენს სქრამის განსაზღვრებას, რომელიც შედგება სქრამის როლების, ღონისძიებების, არტეფაქტების და ყოველივე ამის ერთმანეთთან დაკავშირების წესებისაგან.

სქრამი როგორც ჩარჩო, შეიმუშავეს კენ შვაბერმა და ჯეფ საზერლენდმა. ეს ინსტრუქცია სწორედ მათ დაწერეს.

სქრამის განმარტება

სქრამი არის ჩარჩო, რომლის ფარგლებშიც შესაძლებელია კომპლექსური პროდუქტების შექმნასთან დაკავშირებული პრობლემების გადაჭრა და, ამასთანავე, უმაღლესი ხარისხის პროდუქტის ეფექტიანად და კრეატიულად მიღება.

სქრამი

- გამოსაყენებლად მსუბუქია,
- გასაგებად მარტივი და
- დასაუფლებლად რთული.

სქრამი არის ჩარჩო, რომელსაც 90-იანი წლების დასაწყისიდან იყენებენ კომპლექსური პროდუქტების შესამუშავებლად და განსავითარებლად. სქრამი არ არის პროცესი ან პროდუქტების შესამუშავებელი ტექნიკა. ეს გახლავთ ჩარჩო, რომლის ფარგლებშიც შეიძლება სხვადასხვა პროცესისა და ტექნიკის გამოყენება. სქრამი შედარებით ეფექტიანს გახდის თქვენი პროდუქტის მართვას და დაგეხმარებათ მის გაუმჯობესებაში.

სქრამის ჩარჩო მოიცავს სქრამის გუნდს და მასთან დაკავშირებულ როლებს, ღონისძიებებს, არტეფაქტებსა და წესებს. სქრამის თითოეული კომპონენტი კონკრეტულ მიზანს ემსახურება და გადამწყვეტი მნიშვნელობა აქვს მისი წარმატებით გამოყენებისთვის.

სქრამის წესები აერთიანებს როლებს, მოვლენებსა და არტეფაქტებს, რომლებიც მართავს მათ შორის ურთიერთობებსა და ინტერაქციას. ამ დოკუმენტში აღწერილია სქრამის წესები. მისი გამოყენების სპეციფიური ტაქტიკები განსხვავდება და აღწერილია სხვა დოკუმენტებში.

©2016 Scrum.Org and ScrumInc. 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 თეორია

სქრამი ემყარება პროცესის ემპირიული კონტროლის თეორიას. ემპირიზმის მიხედვით ცოდნა მიიღება გამოცდილებისაგან და გადაწყვეტილებებს იღებენ იმაზე დაყდნობით, თუ რა არის ცნობილი. იმისათვის რომ ვმართოთ რისკები უკეთესად და გავაუმჯობესოთ პროგნოზირების პროცესი, სქრამი იყენებს იტერაციულ და ინკრემენტულ მიდგომებს. ემპირიული პროცესის კონტროლი დგას სამ „საყრდენზე“. ესენი გახლავთ: გამჭვირვალობა, ინსპექცია და ადაპტაცია.

გამჭვირვალობა

პროცესის მნიშვნელოვანი ასპექტები ცხადი უნდა იყოს შედეგზე პასუხისმგებელი პირებისთვის. გამჭვირვალობა მოითხოვს, რომ ეს ასპექტები განსაზღვრული იყოს საერთო სტანდარტებით და ყველა საერთო სტანდარტებით აღიქვამდეს, იმისათვის, რომ ხედვას ყველა იზიარებდეს.

მაგალითად:

- პროცესებთან დაკავშირებული ენა და ტერმინოლოგია საერთო და გასაგები უნდა იყოს ყოველი მონაწილისათვის;
- სამუშაოს შესრულებასა და პროდუქტის მიღებაზე პასუხისმგებელ პირებს თანაბრად უნდა ესმოდეოთ, რას ნიშნავს „მზადაა“ და რა მნიშვნელობა აქვს მას.

შემოწმება

სქრამის მონაწილეებმა ხშირად უნდა შეამოწმონ სქრამის არტეფაქტები და უნდა ეცადონ თავიდან აიცილონ არასასურველი ცდომილებები. შემოწმება ისე ხშირი არ უნდა იყოს, რომ ხელი შეუშალოს მუშაობის პროცესს. შემოწმებას ყველაზე მეტი სარგებლობა მაშინ მოაქვს, როდესაც ნამუშევარს გულდასმით ამოწმებს პროფესიონალი.

ადაპტირება

იმ შემთხვევაში, თუ შემოწმებელი მიიჩნევს, რომ პროცესის ერთი ან მეტი ასპექტი სცდება დაშვებულ ლიმიტს და შედეგად მიღებული პროდუქტი არაა დამაკმაყოფილებელია, საჭიროა პროცესის რეგულირება ან დამუშავებული მასალის შესწორება. ეს უნდა მოხდეს უსწრაფესად, რომ მინიმუმამდე დავიდეს შემდგომი ცდომილება.

©2016 Scrum.Org and ScrumInc. 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.

სქრამში არსებობს ოთხი ფორმალური ღონისძიება შემოწმების და ადაპტაციისათვის, რომელიც აღწერილია წინამდებარე დოკუმენტის თავში „სქრამის ღონისძიებები“:

- სპრინტის დაგეგმვა
- ყოველდღიური სქრამი
- სპრინტის მიმოხილვა
- სპრინტის რეტროსპექტივა

სქრამის მნიშვნელობა

ვალდებულებას, გამბედაობას, საკითხზე ფოკუსირებას, ღიაობას და ურთიერთპატივისცემას დიდი მნიშვნელობა აქვს სქრამის გუნდში. ეს, თავის მხრივ, ნდობას აღუძრავს გუნდის ყოველ წევრს. სქრამის წარმატებული გამოყენება დამოკიდებულია ამ ხუთი ღირებულების უფრო ეფექტიანად გამოყენებასა და ამაში დაოსტატებაზე.

ადამიანები მიზნის მიღწევაზე პირადად იღებენ პასუხისმგებლობას. სქრამის გუნდის წევრი უნდა იყოს გამბედავი, იმისათვის რომ სწორად მოიქცეს და გადაჭრას რთული პრობლემები. ყველა ჩართულია სპრინტსა და მისი მიზნის მიღწევაში. სქრამის გუნდის წევრები და ჩართული მხარეები არ უშინდებიან არც ერთი საკითხის სირთულეს. სქრამის გუნდის წევრები პატივს სცემენ ერთმანეთის დამოუკიდებელად მოქმედების უნარს.

სქრამის გუნდი

სქრამის გუნდი შედგება Product Owner-ისგან, დეველოპერების გუნდისა და სქრამმასტერისგან. სქრამის გუნდი თვითორგანიზებადი და მრავალფუნქციურია.

თვითორგანიზებული გუნდები თავად ირჩევენ გზას და სამუშაოს შესასრულებლად არ იღებენ გარედან მომდინარე დირექტივებს. მრავალფუნქციური გუნდები კომპეტენტურნი არიან თავის საქმეში და არ არიან გარე ძალებზე დამოკიდებულნი. სქრამში გუნდის შედგენის მოდელი ისეა აგებული, რომ იყოს მაქსიმალურად პროდუქტიული, მოქნილი და კრეატიული.

სქრამის გუნდი პროდუქტს შეიმუშავებს იტერაციულად და ინკრემენტულად და ამით ზრდის უკუკავშირის შესაძლებლობას. მზა პროდუქტის ინკრემენტული მიწოდება განაპირობებს მუშავერსის პოტენციურად გამოყენების შესაძლებლობასა და ხელმისაწვდომობას.

Product Owner

Product Owner პასუხისმგებელია დეველოპერების გუნდის სამუშაოსა და პროდუქტის სარგებლის გაზრდა. ზემოაღნიშნული მიღწევის საშუალებები შეიძლება ძალიან განსხვავდებოდეს ერთმანეთისაგან ორგანიზაციების, სქრამის გუნდებისა და ინდივიდების მიხედვით.

Product Owner არის ერთი ადამიანი, რომელიც პასუხისმგებელია პროდუქტის ბექლოგის მართვაზე. პროდუქტის ბექლოგის მართვა გულისხმობს:

- პროდუქტის ბექლოგის ელემენტების ცხადად განსაზღვრას;
- პროდუქტის ბექლოგის ელემენტების ისეთი თანმიმდევრობით დალაგებას, რომ შესაძლებელი იყოს მიზნის მაქსიმალურად სწრაფად მიღწევა;
- დეველოპერების გუნდის მიერ შესრულებული სამუშაოს სარგებლის მაქსიმიზაცია;
- პროდუქტის ბექლოგის ელემენტების თვალსაჩინოებას, გამჭვირვალობის უზრუნველყოფასა და იმის ცხადად ჩვენებას, თუ რაზე უნდა იმუშაოს სქრამის გუნდმა მომავალში;
- იმის უზრუნველყოფას, რომ გუნდს ცხადად ესმოდეს პროდუქტის ბექლოგის ელემენტები

Product Owner-ს შეუძლია, თავად გააკეთოს ეს ყოველივე ან დეველოპერების გუნდს გააკეთებინოს, მაგრამ შესრულებულ სამუშაოზე პასუხისმგებელი რჩება თვითონ Product Owner.

Product Owner არის პირი და არა კომიტეტი. ის შეიძლება წარმოადგენდეს კომიტეტის ან რაიმე გაერთიანების მოსაზრებებს და სურვილებს პროდუქტის ბექლოგთან დაკავშირებით. პროდუქტის ბექლოგის პრიორიტეტების განსაზღვრა ხდება Product Owner-ის მიერ ან მასთან შეთანხმებით.

იმისათვის, რომ წარმატებას მიაღწიოს, მთელი ორგანიზაცია პატივს უნდა სცემდეს Product Owner-ის გადაწყვეტილებებს. მისი გადაწყვეტილებები მნიშვნელოვანია პროდუქტის ბექლოგის შემუშავებისა და დალაგებისათვის და დეველოპერების გუნდს არა აქვს უფლება, იმუშაოს სხვა მოთხოვნებით.

დეველოპერთა გუნდი

დეველოპერთა გუნდი შედგება პროფესიონალებისაგან, რომლებიც ასრულებენ სამუშაოს იმისათვის, რომ ყოველი სპრინტის ბოლოს მიიღონ მზა, პოტენციურად გამოყენებადი ინკრემენტი. ინკრემენტს ქმნის მხოლოდ დეველოპერთა გუნდი.

დეველოპერთა გუნდი იმგვარად არის დაკომპლექტებული, რომ მათ თავად განსაზღვრონ თუ გადაწყვიტონ მათი სამუშაოს ორგანიზება და მართვა. ყველა უფლება მათ ეკუთვნით. სწორედ ეს ურთიერთქმედება განსაზღვრავს დეველოპერთა გუნდის ეფექტიანობას და შედეგს.

დეველოპერთა გუნდის მახასიათებლები:

- თვითორგანიზებულობა. არავის (მათ შორის არც სქრამმასტერს) არ შეუძლია, მიუთითოს დეველოპერების გუნდს, თუ როგორ აქციონ პროდუქტის ბექლოგის ელემენტი პოტენციურად გამოყენებად ინკრემენტად.
- დეველოპერთა გუნდი მრავალფუნქციურია. მას აქვს ყველა საჭირო კომპეტენცია პროდუქტის ინკრემენტის შესაქმნელად.
- მიუხედავად იმისა, თუ რა სამუშაოს ასრულებენ დეველოპერთა გუნდის წევრები, სქრამში არ არსებობს სხვა პოზიცია, გარდა დეველოპერისა, გამონაკლისის გარეშე
- სქრამი დეველოპერთა გუნდში არ აღიარებს ქვეგუნდებს, მიუხედავად იმისა, თუ რა სამუშაოს ასრულებენ ისინი, იქნება ეს ტესტირება თუ ბიზნესანალიზი.
- გუნდის წევრს შესაძლებელია ჰქონდეს კონკრეტული სპეციალობა და სამუშაო, მაგრამ პასუხისმგებლობა დეველოპერთა მთელ გუნდს აკისრია.

დეველოპერების გუნდის სიდიდე

დეველოპერების გუნდი იმ ზომის უნდა იყოს, რომ დარჩეს მოქნილი და შეასრულოს მოცულობითი სამუშაო სპრინტის ფარგლებში.

სამ ადამიანზე ნაკლები ამცირებს ინტერაქციას და პროდუქტიულობას. ასევე, მცირე გუნდს შესაძლებელია გაუჩნდეს კომპეტენციის პრობლემა სპრინტის დროს, რაც შეაფერხებს პოტენციურად გამოყენებადი ინკრემენტის შექმნას. ცხრა წევრზე მეტის კოორდინირება და ემპირიული პროცესების მართვა კი რთულია. Product Owner და სქრამმასტერი არ ითვლებიან დეველოპერების გუნდის წევრებად, თუკი ისინი თავად არ ასრულებენ სამუშაოს სპრინტის ბექლოგიდან.

სქრამმასტერი

©2016 Scrum.Org and ScrumInc. 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.

სკრამმასტერი პასუხისმგებელია იმაზე, რომ გუნდის ყოველმა წევრმა სწორად გაიგოს და მიიღოს სკრამის თეორია, წესები და ჩარჩოს პრაქტიკა.

სკრამმასტერი გუნდისთვის მსახური-ლიდერია. ის გუნდის გარეთ მყოფ დაინტერესებულ ადამიანებს ეხმარება იმის გაგებაში, თუ რამდენად სასარგებლოა მათი ურთიერთობა სკრამის გუნდთან და საჭიროების შემთხვევაში რა უნდა შეიცვალოს რათა სკრამის გუნდისგან მაქსიმალური სარგებლის მივიღოთ.

სკრამმასტერი ეხმარება Product Owner-ს

სკრამმასტერი ეხმარება Product Owner-ს სხვადასხვაგვარად, მათ შორის:

- ეხმარება სხვადასხვა ტექნიკის შერჩევაში პროდუქტის ბეჟლოგის სამართავად;
- ასწავლის სკრამის გუნდს, რომ პროდუქტის ბეჟლოგის ელემენტები უნდა იყოს გასაგები და ცხადი;
- ასწავლის, როგორ გაიაზრონ პროდუქტის დაგეგმვის პროცესი ემპირიულ გარემოში;
- უზრუნველყოფს იმას რომ Product Owner პროდუქტის ბეჟლოგის ელემენტებს იმგვარად დააღაგებს, რომ მიიღოს მაქსიმალური სარგებლი;
- უზრუნველყოფს რომ ყველას ესმოდეს თუ რას ნიშნავს მართვის Agile მეთოდი
- საჭიროების მიხედვით ფასილიტაციას უწევს სკრამის ღონისძიებებს.

სკრამმასტერი ეხმარება დეველოპერთა გუნდს

სკრამმასტერი ეხმარება დეველოპერთა გუნდს სხვადასხვაგვარად, მათ შორის:

- აყალიბებს დეველოპერთა ჯგუფს თვითორგანიზებულ და მრავალფუნქციურ ჯგუფად
- ხელს უწყობს და ეხმარება დეველოპერთა ჯგუფს ხარისხიანი და ღირებული პროდუქტების შექმნაში;
- აღმოფხვრის ჯგუფის მუშაობის პროცესში წარმოქმნილ შეფერხებებს;
- მოთხოვნისა და საჭიროებისამებრ ხელს უწყობს სკრამის პროცესებს და ფასილიტაციას უწევს მას;
- ასევე, ასწავლის დეველოპერთა გუნდს, როგორ ადაპტირდნენ იმ გარემოში, სადაც სკრამი ჯერ კიდევ ახალია და არ არის სრულად გაგებული.

სკრამმასტერი ეხმარება ორგანიზაციას

სკრამმასტერი ეხმარება ორგანიზაციას სხვადასხვაგვარად, მათ შორის:

- წარმართავს ორგანიზაციაში სქრამის დანერგვისა და ადაპტაციის პროცესს მისი პრინციპების სწავლებით;
- გეგმავს ორგანიზაციაში სქრამის იმპლემენტაციას;
- თანამშრომლებსა და დაინტერესებულ მხარეებს ეხმარება სქრამის პროცესების სწორ აღქმაში, მის დანერგვასა და ემპირიული გზით პროდუქტების შემუშავებაში;
- ახდენს შესაბამის ცვლილებებს სქრამის ჯგუფის პროდუქტიულობის გასაზრდელად;
- ორგანიზაციაში სქრამის გამოყენების ეფექტიანობის გასაზრდელად თანამშრომლობს სხვა სქრამმასტერებთან.

სქრამის ღონისძიებები

სქრამის ღონისძიება არის წინასწარგანსაზღვრული აქტივობა, რომელიც უზრუნველყოფს პროცესების რეგულარულობას და იმ შეხვედრების რაოდენობის შემცირებას, რომლებიც სქრამით არ არის განსაზღვრული. სქრამის ყველა ღონისძიება არის დროით შემოფარგლული და აქვს თავისი ხანგრძლივობის მაქსიმუმი. როგორც კი სპრინტი დაიწყება და მისი ხანგრძლივობა განისაზღვრება, ის აღარ იცვლება. არ შეიძლება მისი არც გაზრდა და არც შემცირება. დარჩენილი ღონისძიებები შესაძლებელია დასრულდეს, როგორც კი მათი მიზნები მიიღწევა, რაც, ერთი მხრივ, უზრუნველყოფს დროის ეფექტიან გამოყენებას და, მეორე მხრივ, გამორიცხავს პროგრესის შეფერხებას.

გარდა თავად სპრინტისა, რომელიც მოიცავს ყველა სხვა ღონისძიებას, სქრამში თითოეული ღონისძიება რამის შემოწმებისა და ადაპტაციის ფორმალური საშუალებაა. ნებისმიერი ამ ღონისძიების ჩავარდნა იწვევს გამჭვირვალობის შემცირებას, რაც თავისთავად გულისხმობს შემოწმებისა და ადაპტაციის შესაძლებლობის დაკარგვას.

სპრინტი

სპრინტი სქრამის ბირთვია. მისი ხანგრძლივობა განისაზღვრება ერთი თვით ან უფრო ნაკლებით, რომლის განმავლობაშიც უნდა შეიქმნას პროდუქტის პოტენციურად გამოყენებადი მუშა ვერსია. სპრინტებს ახასიათებს თანმიმდევრულობა დეველოპმენტის პროცესში. ყოველი ახალი სპრინტი იწყება მისი წინამორბედი სპრინტის დასრულებისთანავე.

სპრინტები შედგება დაგეგმვის, ყოველდღიური სქრამის, მიმოხილვისა და რეტროსპექტივის ღონისძიებებისაგან.

©2016 Scrum.Org and ScrumInc. 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.

სპრინტის განმავლობაში:

- არ მიიღება ცვლილებები, რომლებმაც, შესაძლოა, რისკის ქვეშ დააყენოს სპრინტის საბოლოო მიზანი;
- არ ხდება სპრინტის წინასწარგანსაზღვრული მიზნის „კორექტირება“
- სპრინტის მსვლელობისას თუ მეტი ხდება ცნობილი პროდუქტის შესახებ, შესაძლებელია, მისი შინაარსი დაზუსტდეს და ის ხელახლა განიხილოს Product Owner-მა და დეველოპერთა ჯგუფმა.

თითოეული სპრინტი შესაძლოა, განხილულ იქნეს, მაქსიმუმ ერთთვიან პროექტად. ისევე როგორც პროექტების შემთხვევაში, სპრინტები გამოიყენება ამა თუ იმ მიზნის მისაღწევად. ყოველი სპრინტის დროს უნდა განისაზღვროს ამოცანის მიზნები, შემუშავდეს მოქნილი გეგმა, რომელიც სწორად წარმართავს პროცესებს, დაზუსტდეს შესასრულებელი სამუშაოები და ბოლოს, განისაზღვროს, რა იქნება ყოველივე ამის შედეგად მიღებული საბოლოო პროდუქტი.

სპრინტები შემოფარგლულია ერთი კალენდარული თვით. როდესაც სპრინტის ხანგრძლივობა ძალიან დიდია, პროპორციულად იზრდება იმის რისკიც, რომ შეიცვალოს დასმული ამოცანები და ისინი გართულდეს. სპრინტი იძლევა საშუალებას, მინიმუმ, ყოველთვიურად შემოწმდეს და ადაპტირდეს ამოცანების შესრულების პროგრესი. სპრინტი ზღუდავს რისკებსაც და დაჰყავს ისინი ერთი კალენდარული თვის ხარჯებამდე.

სპრინტის გაუქმება

Product Owner-ს შეუძლია, სპრინტი დროზე ადრე გააუქმოს. ამის უფლება აქვს მხოლოდ მას, თუმცა ეს უნდა მოხდეს ჩართულ მხარეებთან, დეველოპერთა გუნდთან და სქრამმასტერთან შეთანხმებით.

სპრინტი უნდა გაუქმდეს იმ შემთხვევაში, თუ მისმა მიზანმა აქტუალობა დაკარგა. ეს იმ შემთხვევაში მოხდება, თუ კომპანია შეიცვლის მიმართულებას, ან შეივლება ბაზრის მოთხოვნები ან ტექნოლოგიური გარემო. ზოგადად, ის გაუქმდება მაშინ, როდესაც მის გაგრძელებას მოცემულ პირობებში აზრი დაეკარგება. თუმცა მისი ხანგრძლივობის სიმცირიდან გამომდინარე მის გაუქმებას იშვიათად თუ აქვს აზრი.

სპრინტის გაუქმების შემთხვევაში ბექლოგის ყველა დასრულებული ერთეული უნდა გადაიხედოს. იმ შემთხვევაში, თუ მისი რომელიმე ნაწილის გამოყენება პოტენციურად შესაძლებელია, როგორც წესი, Product Owner მას ჩაიბარებს. პროდუქტის ბექლოგის ყველა დაუსრულებელი ერთეული ხელახლა შეფასდება და იგი ხელმეორედ ჩაიდება პროდუქტის ბექლოგში. ასეთი ელემენტებზე

©2016 Scrum.Org and ScrumInc. 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.

გაწეული სამუშაო სწრაფად უფასურდება და საჭიროა მისი ხშირ-ხშირად თავიდან შეფასება

ყოველი სპრინტის გაუქმებისას იხარჯება ადამიანური რესურსი, რადგან ყველა უნდა გადაჯგუფდეს ახალი სპრინტის დასაგეგმად და დასაწყებად. სპრინტის გაუქმება ნეგატიურ ზეგავლენას ახდენს სქრამის გუნდზე და, როგორც წესი, მას იშვიათად მიმართავენ.

სპრინტის დაგეგმვა

სპრინტის განმავლობაში შესასრულებელი სამუშაოები სპრინტის დაგეგმვისას განისაზღვრება. ამ გეგმას ადგენს სქრამის მთელი გუნდი ურთიერთთანამშრომლობის შედეგად.

როგორც წესი, ერთთვიანი სპრინტის შემთხვევაში დაგეგმვას უნდა დაეთმოს, მაქსიმუმ, რვა საათი. უფრო მოკლე სპრინტების დაგეგმვის ღონისძიებაც უფრო ხანმოკლეა. სქრამმასტერის ფუნქციაა, უზრუნველყოს ამ ღონისძიების ჩატარება და დარწმუნდეს, რომ ყოველ მონაწილეს ესმის მისი დანიშნულება, ფუნქცია და მნიშვნელობა. სქრამმასტერი ასწავლის გუნდს, როგორ მოაქციოს ეს ღონისძიება დროის ჩარჩოებში.

სპრინტის დაგეგმვა პასუხობს შემდეგ კითხვებს:

- როგორ ინკრემენტს მივიღებთ სპრინტის ბოლოს?
- რა სამუშაოები უნდა შესრულდეს ინკრემენტის შესაქმნელად?

ნაწილი პირველი: რა შეიძლება გაკეთდეს სპრინტით

დეველოპერების გუნდი მუშაობს იმისათვის, რომ წინასწარ განსაზღვროს ფუნქციონალი, რომელიც შეიქმნება სპრინტის განმავლობაში. Product Owner განიხილავს პროდუქტის ბექლოგის ელემენტებს და, ასევე, იმასაც, თუ რამდენად მიიღწევა სპრინტის მიზნები ამ ამოცანის შესრულებით. სქრამის გუნდის ყველა წევრი თანამშრომლობს ერთმანეთთან, იმისათვის, რომ განსაზღვროს სპრინტის განმავლობაში განსახორციელებელი სამუშაოები.

ამ შეხვედრის დროს განისაზღვრება პროდუქტის ბექლოგი, საბოლოო ინკრემენტი, სპრინტამდე და სპრინტის განმავლობაში დეველოპერთა ჯგუფის წარმადობა, პროდუქტის ბექლოგიდან სპრინტისათვის შესარჩევი საკითხების რაოდენობა. მხოლოდ დეველოპერთა ჯგუფს შეუძლია შეაფასოს, თუ რა ამოცანების შესრულებას შეძლებენ მომდევნო სპრინტისათვის. მას შემდეგ, რაც დეველოპერთა ჯგუფი განსაზღვრავს პროდუქტის ბექლოგის საკითხებს, რომელსაც შეასრულებს სპრინტის დროს, მათ სპრინტის ბექლოგში გადაიტანს. სქრამის გუნდი დახვეწს სპრინტის მიზნებს.

©2016 Scrum.Org and ScrumInc. 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.

სპრინტის მიზანი არის ამოცანა, რომელიც უნდა შესრულდეს სპრინტში პროდუქტის ბექლოგის ელემენტების შექმნით. იგი ერთგვარ გზამკვლევესაც წარმოადგენს დეველოპერთა ჯგუფისათვის თუ რატომ იქმნება პროდუქტის ინკრემენტი.

ნაწილი მეორე: როგორ შესრულდება შერჩეული სამუშაო

მას შემდეგ, რაც განისაზღვრება სპრინტის მიზნები და პროდუქტის ბექლოგის საკითხები, დეველოპერთა გუნდი წყვეტს, თუ როგორ შექმნას სპრინტის განმავლობაში პოტენციურად გამოყენებადი ინკრემენტი. ბექლოგის საკითხების ჩამონათვალს და მათ განსახორციელებლად საჭირო გეგმას ეწოდება სპრინტის ბექლოგი. როგორც წესი, დეველოპერთა ჯგუფი მუშაობას იწყებს სისტემისა და იმ სამუშაოთა განსაზღვრით, რომელიც საჭიროა პროდუქტის ბექლოგის ინკრემენტად გარდასაქმნელად. სამუშაო შეიძლება იყოს სხვადასხვა სიდიდის და, შესაბამისად, მოითხოვდეს განსხვავებულ ძალისხმევას. თუმცა სპრინტის დაგეგმვისას სამუშაოებს ძალიან დეტალურად განიხილავენ, რის შედეგადაც შეიძლება დიდი სიზუსტით განისაზღვროს, თუ რა სამუშაოების დასრულება იქნება შესაძლებელი მიმდინარე სპრინტისათვის. როგორც წესი, შეხვედრის ბოლოს დეველოპერთა გუნდი სპრინტის პირველ დღეებში შესასრულებელ საქმეებს შლის ერთდღიან ამოცანებად. დეველოპერთა ჯგუფი თავად უწევს ორგანიზებას სპრინტის ბექლოგში განსაზღვრული სამუშაოების შესრულებას, სპრინტის დაგეგმვის თუ თავად სპრინტის დროს.

Product Owner-ს შეუძლია დაეხმაროს დეველოპერთა გუნდს პროდუქტის ბექლოგის საკითხების განსაზღვრაში და, საჭიროების შემთხვევაში, წავიდეს კომპრომისზეც. იმ შემთხვევაში, თუ დეველოპერთა გუნდი ჩათვლის, რომ პროდუქტის ბექლოგით განსაზღვრული ელემენტები არის ან ძალიან ბევრი, ან პირიქით მცირე, შესაძლებელია თავიდან გადაიხედოს ელემენტების მოცულობა Product Owner-თან ერთად. დეველოპერთა გუნდს შეუძლია დამატებითი ხალხიც მოიწვიოს რჩევებისთვის.

სპრინტის დაგეგმვის ბოლოს დეველოპერთა ჯგუფმა უნდა შეძლოს, აუხსნას Product Owner -ს და სქრამმასტერს, თუ როგორ აპირებს თვითორგანიზებად გუნდად ჩამოყალიბებას, რაც საჭიროა სპრინტის მიზნებისა და მოსალოდნელი ინკრემენტის მისაღწევად.

სპრინტის მიზანი

სპრინტის მიზანი არის ამოცანა, რომელიც უნდა შესრულდეს პროდუქტის ბექლოგის შესრულების გზით. მისი განსაზღვრა ხდება სპრინტის დაგეგმვისას. იგი წარმოადგენს ერთგვარ გზამკვლევეს დეველოპერთა გუნდისთვის და აჩვენებს, თუ რატომ ახდენს იგი პროდუქტის ელემენტების შექმნას. სპრინტის მიზანი დეველოპერთა გუნდს აძლევს გარკვეულ მოქნილობას, ფუნქციონალის

შემუშავებისას სპრინტის ფარგლებში. პროდუქტის ბექლოგის საკითხების შერჩევა ერთი თანმიმდევრული პროცესია, რომელიც სპრინტის მიზანი შეიძლება იყოს. სპრინტის მიზანი შესაძლოა იყოს სხვა ნებისმიერი თანმიმდევრული მოქმედება, რომელიც უზრუნველყოფს დველოპერთა გუნდის წევრების ერთად მუშაობას და არა ცალკეულ ინიციატივებს.

დველოპერთა გუნდი მუშაობისას ყოველთვის უნდა ფიქრობდეს სპრინტის მიზანზე. იმისათვის, რომ სპრინტის მიზნებს მიაღწიოს, იგი განსაზღვრავს ფუნქციონალსა და ტექნოლოგიას. იმ შემთხვევაში, თუ აღმოჩნდება, რომ სამუშაო იმისაგან განსხვავდება, რასაც დველოპერთა ჯგუფი მოელოდა, მაშინ ჯგუფი იწყებს თანამშრომლობას Product Owner-თან, იმისათვის, რომ გადახედონ და შეაჯერონ სპრინტის ბექლოგის საკითხები.

ყოველდღიური სქრამი

ყოველდღიური სქრამი არის დველოპერთა გუნდისთვის განკუთვნილი 15-წუთიანი ღონისძიება, იმისათვის, რომ მათ შეათანხმონ მომდევნო 24 საათის სამუშაო გეგმა. ეს ხდება ბოლო ყოველდღიური სქრამის ინსპექტირების შემდეგ და ასევე ითქმება თუ რა გაკეთდება მომდევნო ყოველდღიურ სქრამამდე. სირთულეების თავიდან ასაცილებლად იგი იმართება ერთსა და იმავე დროსა და ადგილას. შეხვედრის დროს დველოპერთა გუნდის წევრები განიხილავენ შემდეგ საკითხებს:

- რა გავაკეთე გუშინ, რაც დაეხმარა დველოპერთა გუნდს სპრინტის მიზნის მიღწევაში?
- რას გავაკეთებ დღეს, რაც დაეხმარება დველოპერთა ჯგუფს სპრინტის მიზნის მიღწევაში?
- არსებობს თუ არა რაიმე დაბრკოლება, რაც გამოიწვევს სპრინტის მიზნის არ შესრულებას?

დველოპერთა გუნდი ყოველდღიურ სქრამს იმისათვის იყენებს, რომ დააკვირდეს სპრინტის მიზნის შესრულების პროგრესს და ზოგადად გაიგოს, როგორია სპრინტის ბექლოგში სამუშაოების შესრულების ტენდენცია. ყოველდღიური სქრამი ზრდის დველოპერთა გუნდის მიერ სპრინტის მიზნების შესრულების ალბათობას. დველოპერთა გუნდმა ყოველდღიურად უნდა გაიაზროს, თუ რას ნიშნავს, იმუშაო გუნდში და იყო თვითორგანიზებული ჯგუფი, რათა მიაღწიოს სპრინტის მიზანს და მიიღოს მოსალოდნელი ინკრიმენტი სპრინტის ბოლოს. ხშირ შემთხვევაში ყოველდღიური სქრამის შემდეგ დველოპერთა გუნდი ან გუნდის წევრები ხვდებიან ერთმანეთს იმისათვის, რომ დეტალურად განიხილონ, მოახდინონ ადაპტირება ან ხელახლა დაგეგმონ სპრინტის დარჩენილი სამუშაოები.

დეველოპერთა გუნდის შეხვედრას უზრუნველყოფს სქრამმასტერი, მაგრამ ყოველდღიური სქრამის შეხვედრების დაგეგმვა დეველოპერთა ჯგუფის პრეროგატივაა. სქრამმასტერი ასწავლის დეველოპერთა ჯგუფს, რომ ყოველდღიური სქრამისათვის ჩაეტიონ დროის 15-წუთიან მონაკვეთში.

სქრამმასტერის ადგენს წესებს, რომლის მიხედვითაც ყოველდღიურ სქრამში უნდა მონაწილეობდნენ მხოლოდ დეველოპერთა გუნდის წევრები. ყოველდღიური სქრამი აუმჯობესებს კომუნიკაციას, გამორიცხავს სხვა შეხვედრების საჭიროებას, ახდენს დეველოპმენტის პროცესში წარმოქმნილი დაბრკოლებების დროულ იდენტიფიცირებას, აადვილებს გადაწყვეტილების მიღების პროცესს და, ზოგადად, ამაღლებს დეველოპერთა გუნდის საკითხის ცოდნის დონეს.

სპრინტის მიმოხილვა

სპრინტის მიმოხილვის დროდ მიჩნეულია სპრინტის დასასრული, როცა ამოწმებენ ინკრიმენტს და საჭიროების შემთხვევაში ხდება ადაპტირება პროდუქტის ბექლოგის შესაბამისად. სპრინტის მიმოხილვის დროს სქრამის გუნდი და ყველა ჩართული მხარე განიხილავს, თუ რა გაკეთდა სპრინტის დროს. იმის მიხედვით, თუ რა ცვლილებები მოხდა პროდუქტის ბექლოგში, შეხვედრის ყველა მონაწილე განიხილავს ყველა შესაძლო ვარიანტს, რომელიც უნდა გაკეთებულიყო სპრინტის მსვლელობისას მაქსიმალური ეფექტის მისაღწევად. ეს არაფორმალური შეხვედრაა და არა სტატუსის განსასაზღვრე შეხვედრა. ინკრიმენტის ჩვენება იმაზეა გათვლილი, რომ გამოიწვიოს უკუკავშირი და მოახდინოს ურთიერთთანამშრომლობის სტიმულირება.

ერთთვიანი სპრინტისათვის, როგორც წესი, მიღებულია, მიმოხილვის 4 საათიანი შეხვედრა. უფრო ხანმოკლე სპრინტისათვის შეხვედრაც უფრო ხანმოკლეა. სქრამმასტერს ევალება, უზრუნველყოს ამ ღონისძიების ჩატარება და დარწმუნდეს, რომ ყველა მონაწილეს ესმის მისი დანიშნულება. სქრამმასტერი ასწავლის გუნდს, თუ როგორ მოაქციონ აღნიშნული ღონისძიება დროის ჩარჩოებში.

სპრინტის განხილვა მოიცავს შემდეგ ელემენტებს:

- პროდუქტის მფლობელი იწვევს ყველა მონაწილეს, სქრამის გუნდისა და ყველა ძირითადი ჩართული მხარის ჩათვლით;
- Product Owner განმარტავს, თუ ბექლოგის რომელი ელემენტი შესრულდა და რომელი არა;
- დეველოპერთა გუნდი განიხილავს, რომელი საკითხი განხორციელდა წარმატებით, რომლებს შეექმნა პრობლემა და როგორ გადაიჭრა ეს პრობლემები;
- დეველოპერთა გუნდი ახდენს შესრულებული სამუშაოების დემონსტრირებას და პასუხობს

კითხვებს ინკრიმენტის შესახებ;

- Product Owner განიხილავს პროდუქტის ბექლოგის მიმდინარე სტატუსს და პროგრესის გათვალისწინებით განსაზღვრავს პროექტის დასრულების სავარაუდო თარიღებს (საჭიროების შემთხვევაში);
- მიმოხილვის დროს მთელი ჯგუფი განიხილავს და გეგმავს მომდევნო საკითხებს, შესაბამისად, სპრინტის მიმოხილვა ღირებული ღონისძიებაა მომდევნო სპრინტის დაგეგმვისათვის;
- განიხილავენ, თუ როგორ შეიძლება შეიცვალოს ბაზარი და პროდუქტის გამოყენება, რომელია მომდევნო ყველაზე მნიშვნელოვანი და ღირებული საკითხი;
- განიხილავენ პროდუქტის მომდევნო მოსალოდნელი გამოსვლის ვადებს, ბიუჯეტს, პოტენციალსა და ბაზარს.

სპრინტის განხილვის შედეგად ვიღებთ გადახალისებულ პროდუქტის ბექლოგს, სადაც განსაზღვრულია შემდეგი სპრინტისათვის შესასრულებელი სავარაუდო საკითხები.

სპრინტის რეტროსპექტივა

სპრინტის რეტროსპექტივა არის ერთგვარი შესაძლებლობა სქრამის გუნდისათვის, რომ შეამოწმონ სქრამის პროცესი და დაგეგმონ ყველა ის მოქმედება, რომელიც მომდევნო სპრინტში გაუმჯობესებისკენ იქნება მიმართული. სპრინტის რეტროსპექტივა მოსდევს სპრინტის მიმოხილვას და უსწრებს მომდევნო სპრინტის დაგეგმვას. ერთთვიანი სპრინტისათვის მიღებულია სამსაათიანი რეტროსპექტივის გამართვა. უფრო მოკლე სპრინტებისათვის რეტროსპექტივის ღონისძიებაც უფრო ხანმოკლეა. სქრამმასტერის ფუნქციას, უზრუნველყოს აღნიშნული ღონისძიების ჩატარება და დარწმუნდეს, რომ ყველა მის მონაწილეს ესმის მისი დანიშნულება. სქრამმასტერი ასწავლის გუნდს იმას, თუ როგორ მოაქციონ აღნიშნული ღონისძიება დროის ჩარჩოებში.

შეხვედრისას სქრამმასტერი წარმოადგენს გუნდის თანაბარუფლებიან წევრს, რომელიც იღებს თავის წილ პასუხისგებლობას სქრამის პროცესში.

სპრინტის რეტროსპექტივის მიზანია:

- ბოლო სპრინტის შემოწმება, თუ როგორი იყო წევრებს შორის ურთიერთობა, როგორ მიმდინარეობდა პროცესი და რა ინსტრუმენტები გამოიყენეს;
- იდენტიფიცირება იმისა თუ რა მიდიოდა სწორად და რა იყო პოტენციურად გამოსასწორებელი
- პროცესის გაუმჯობესებისთვის სამოქმედო გეგმის შემუშავება რათა სქრამის გუნდმა უკეთ შეასრულოს თავის სამუშაო.

©2016 Scrum.Org and ScrumInc. 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.

სქრამმასტერი წახალისებს სქრამის გუნდს, რათა მომდევნო სპრინტისათვის გაუმჯობესდეს სქრამის პროცესი, იმისათვის, რომ იგი გახდეს უფრო ეფექტიანი და სახალისო. ყოველი სპრინტის რეტროსპექტივის დროს სქრამის გუნდი განიხილავს გზებს, თუ როგორ გააუმჯობესოს პროდუქტის ხარისხი განმარტება „დასრულებულია/მზადაა“ შესაბამისი ადაპტაციის გზით.

სპრინტის რეტროსპექტივის დასრულებისას სქრამის გუნდმა უნდა შეძლოს იმ საკითხების იდენტიფიცირება, რომლებსაც გააუმჯობესებენ მომდევნო სპრინტისათვის. სწორედ ამ გაუმჯობესების მომდევნო სპრინტში ასახვა წარმოადგენს შემოწმებას და ადაპტაციას. მიუხედავად იმისა, რომ გაუმჯობესება შესაძლოა მოხდეს ნებისმიერ დროს, სპრინტის რეტროსპექტივა ფორმალური საშუალებაა იმისათვის, რომ მოვახდინოთ ფოკუსირება შემოწმებასა და ადაპტაციაზე.

სქრამის არტეფაქტები

სქრამის არტეფაქტები წარმოადგენს სამუშაოს რომლის მიზანია, უზრუნველყოს გამჭირვალობა და ხელი შეუწყოს ადაპტაციასა და შემოწმებას. არტეფაქტები იმგვარადაა შექმნილი, რომ მაქსიმალურად გაიზარდოს მთავარი საკითხების მიმართ გამჭირვალობა და ყოველ ჩართულ მხარეს სწორად ესმოდეს არტეფაქტების რაობა და ჰქონდეთ საერთო ხედვა.

პროდუქტის ბეჟლოგი

პროდუქტის ბეჟლოგი არის იმ ელემენტების თანმიმდევრობით დალაგებული სია, რომელიც საჭიროა პროდუქტის შესაქმნელად. მოთხოვნებისა და ცვლილებების ერთადერთი წყაროა. პროდუქტის ბეჟლოგზე, მის კონტენტსა და ხელმისაწვდომობაზე პასუხისმგებელი პირი არის Product Owner.

პროდუქტის ბეჟლოგი არასოდეს არის სრული. მის თავდაპირველ ვერსიას შეადგენს ის ელემენტები, რომლებიც მოცემული დროისთვის არის ცნობილი. პროდუქტის ბეჟლოგი ვითარდება პროდუქტთან და იმ გარემოსთან ერთად, რომელშიც ის იქმნება. ის დინამიურია, ის მუდმივად იცვლება იმის მიხედვით, თუ რა არის პროდუქტისთვის საჭირო, შესაბამისი და გამოსადეგი. ის არსებობს იქამდე, ვიდრე არსებობს პროდუქტი.

პროდუქტის ბეჟლოგში შედის ყველა ის ფუნქციონალი, მოთხოვნა და ცვლილება, რაც აუცილებელია პროდუქტის ყოველი შემდგომი ვერსიისთვის.

დროთა განმავლობაში, რაც უფრო მეტი ფუნქციონალი იქმნება და მომხმარებელიც მეტ უკუკავშირს იძლევა, იზრდება პროდუქტის ბექლოგი. მოთხოვნები მუდმივად იცვლება, ასე რომ, პროდუქტის ბექლოგი „ცოცხალი“ დოკუმენტია. ბიზნესის მოთხოვნების, ბაზრის და ტექნოლოგიების ცვლილებამ შესაძლოა გამოიწვიოს პროდუქტის ბექლოგის შეცვლა.

ხშირად სქრამის რამდენიმე გუნდი მუშაობს ერთსა და იმავე პროდუქტზე. ერთ ბექლოგშია აღწერილი, თუ რა უნდა გაკეთდეს შემდეგ. ამ დროს შესაძლოა პროდუქტის ბექლოგის ატრიბუტები, რომლებიც შემდგომ გამოიყენება, დაჯგუფებული იყოს.

პროდუქტის ბექლოგის დაზუსტება არის პროცესი, რომლის განმავლობაშიც მას ემატება დეტალები და ელემენტები. ეს არის მიმდინარე პროცესი, რომლის განმავლობაშიც Product Owner და დეველოპერთა გუნდი თანამშრომლობენ ბექლოგის ელემენტების დასახვეწად.

ბექლოგის განსაზღვრის პროცესში ხდება ბექლოგის კომპონენტების გადახედვა და შეცვლა. სქრამის გუნდი წყვეტს, თუ როგორ და როდის უნდა დაიხვეწოს კომპონენტები. დაზუსტებას მიაქვს დეველოპერთა გუნდის ძალისხმევის 10%. თუმცა პროდუქტის ბექლოგის ელემენტები შეიძლება გადაიხედოს ნებისმიერ დროს Product Owner -ის მიერ ან მისი შეხედულებისამებრ.

ზევით დალაგებული კომპონენტები, როგორც წესი, უფრო ცხადი და გასაგებია, ვიდრე ქვედა „თაროზე“ დალაგებული ელემენტები. რაც უფრო ცხადად არის აღწერილი ელემენტები, მით უფრო მარტივია მათი შეფასება. ბექლოგში ქვევით განლაგებული ელემენტები უფრო ნაკლებადაა დეტალიზებული.

პროდუქტის ბექლოგის ელემენტი, რომელზეც გუნდი მუშაობს მიმდინარე სპრინტში, იმგვარადაა განსაზღვრული, რომ შესაძლებელი იყოს მზა ინკრემენტის მიღება სპრინტის დროით ჩარჩოში.

პროდუქტის ბექლოგის კომპონენტი, რომელიც შესაძლებელია შეიქმნას ერთი სპრინტის ფარგლებში, ითვლება, რომ „მზად“ არის სპრინტის დაგეგმვის შესხედრაზე გასატანად. პროდუქტის ბექლოგის ელემენტი სწორედ ამ აქტივობით აღწევს ამგვარ გამჭირვალობას. ყველა შეფასებაზე პასუხისმგებელია დეველოპერთა გუნდი. Product Owner-მა შეიძლება იქონიოს გავლენა ამ პროცესზე და დაეხმაროს მათ, უკეთ გაიგონ არსი, წავიდეს კომპრომისზე, მაგრამ საბოლოო შეფასებას აკეთებს ის ხალხი, რომელიც უშუალოდ მუშაობს.

მიზნის მიღწევის მონიტორინგი

მიზნის მისაღწევად საჭირო მთლიანი დარჩენილი სამუშაოს შეჯამება ნებისმიერ დროს შეიძლება. აჯამებს პროდუქტის მფლობელი, სულ მცირე, ყოველი სპრინტის მიმოხილვის დროს. ის ადარებს მიმდინარე სპრინტის დარჩენილი სამუშაოს მოცულობას და წინა სპრინტის მიმოხილვისას დარჩენილ სამუშაოს. ამით ის აფასებს მიზნის მისაღწევად დარჩენილ სამუშაოს მოცულობას. ეს ინფორმაცია ყველა დაინტერესებული პირისთვის გამჭვირვალეა.

პროგრესის პროგნოზირებისთვის გამოიყენება სხვადასხვა პრაქტიკა, როგორცაა burn-downs, burn-ups და Cumulative flows დიაგრამა. ეს დიაგრამები სასარგებლო აღმოჩნდა, თუმცა ისინი ვერ ჩაანაცვლებს ემპირიზმის მნიშვნელობას. კომპლექსურ გარემოში არ არის ცნობილი, რა მოხდება. სამომავლო გადაწყვეტილებისთვის მხოლოდ მომხდარის გათვალისწინებაა შესაძლებელი.

სპრინტის ბექლოგი

სპრინტის ბექლოგი არის მოცემული სპრინტისთვის პროდუქტის ბექლოგიდან შერჩეული ელემენტები და ამას დამატებული გეგმა, თუ როგორ მივიღოთ პროდუქტის ინკრემენტი სპრინტის მიზანის მისაღწევად. სპრინტის ბექლოგი არის დეველოპერთა გუნდის წევრების პროგნოზი, თუ რა ფუნქციონალი ექნება და რა სამუშაოა გასაწევი, რომ მივიღოთ „მზა“, პოტენციურად გამოყენებადი ინკრემენტი.

სპრინტის ბექლოგი თვალსაჩინოს ხდის ყველა იმ სამუშაოს, რომელსაც დეველოპერთა გუნდი მიიჩნევს საჭიროდ სპრინტის მიზნის მისაღწევად.

სპრინტის ბექლოგი არის დეტალური გეგმა (თუმცა არა სრული). ის პროგრესირებს და მისი დაზუსტება ხდება ყოველდღიურად სქრამზე. დეველოპერების გუნდი სპრინტის განმავლობაში ცვლის სპრინტის ბექლოგის ელემენტების შინაარსს იმის მიხედვით, თუ რა ახალი დეტალები გახდა ცნობილი. ეს სიახლეები ჩნდება სპრინტის მიმდინარეობისას, გუნდი იგებს მეტს იმის შესახებ, თუ რა სამუშაოა შესასრულებელი სპრინტის მიზნის მისაღწევად. როგორც კი ახალი სამუშაო გაჩნდება, დეველოპერების გუნდი ამატებს მას სპრინტის ბექლოგში. მას შემდეგ, რაც სამუშაო შესრულდება, მოხდება დარჩენილი სამუშაოს გადაფასება. როდესაც გეგმის ელემენტებს უსარგებლოდ მიიჩნევენ, ხდება მათი ამოღება. მხოლოდ დეველოპერთა გუნდს შეუძლია სპრინტის ბექლოგის შეცვლა სპრინტის განმავლობაში. სპრინტის ბექლოგი არის ძალიან ცხადი და წარმოადგენს სამუშაოს რეალურ სურათს, თუ რა სამუშაო უნდა შეასრულოს დეველოპერების გუნდმა სპრინტის განმავლობაში და მასზე პასუხისმგებელია მხოლოდ დეველოპერთა გუნდი.

სპრინტის პროგრესის მონიტორინგი

სპრინტის განმავლობაში, სპრინტის ბექლოგში დარჩენილი საერთო სამუშაო ნებისმიერ დროს შეიძლება შეჯამდეს. დეველოპერთა გუნდი თვალყურს ადევნებს დარჩენილ საერთო სამუშაოს, სულ მცირე, ყოველდღიურ სქრამზე, იმისათვის რომ განისაზღვროს სპრინტის მიზნის მიღწევის ალბათობა. როცა დეველოპერთა გუნდი სპრინტის განმავლობაში დარჩენილი სამუშაოს

©2016 Scrum.Org and ScrumInc. 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.

განსაზღვრავს, ამის შემდეგ შეუძლია მართოს მისი მსვლელობა.

ინკრემენტი

ინკრემენტი არის პროდუქტის ბექლოგის იმ ელემენტების ჯამი, რომლებიც შესრულდა მიმდინარე და წინა სპრინტების განმავლობაში. ყოველი სპრინტის ბოლოს უნდა შეიქმნას მზა ინკრემენტი, რაც იმას ნიშნავს რომ ის უნდა იყოს მიყვანილი გამოყენებად კონდენციამდე და აკმაყოფილებდეს სქრამის გუნდის შეთანხმებულ „მზადაა“-ს გაგებას. ის მზად უნდა იყოს გამოსაყენებლად, მიუხედავად იმისა, გადაწყვეტს თუ არა Product Owner მის გამოყენებას.

არტეფაქტების გამჭვირვალობა

სქრამის პროცესი ემყარება გამჭვირვალობას. სწორედ არტეფაქტებს ემყარება რისკების მართვა - რაც მეტია გამჭვირვალობა, მით მყარადაა გადაწყვეტილებები დასაბუთებული. როდესაც არტეფაქტები არ არის საკმარისად გამჭვირვალე, ეს გადაწყვეტილებები შეიძლება საკმარისად ეფექტიანი არ იყოს, მათი მნიშვნელობა შეიძლება შემცირდეს და რისკი გაიზარდოს.

არტეფაქტის სრული გამჭვირვალობის მისაღწევად სქრამმასტერმა უნდა იმუშაოს Product Owner-თან, დეველოპერების გუნდთან და სხვა ჩართულ მხარეებთან. არსებობს საშუალებები, რომელიც უფრო გამჭვირვალეს გახდის პროცესს. სქრამმასტერი ყველას უნდა დაეხმაროს მათთვის ყველაზე მისაღები პრაქტიკის დანერგვით, მას შეუძლია, აღმოაჩინოს არასაკმარისი გამჭვირვალობა არტეფაქტების შემოწმების გზით, ნიმუშების გაანალიზებით, გულისხმიერი მოსმენით და მოსალოდნელსა და რეალურ შედეგებს შორის განსხვავებების დანახვით.

სქრამმასტერის ფუნქციაა, იმუშაოს სქრამის გუნდთან და ორგანიზაციასთან არტეფაქტების გამჭვირვალობის გასაზრდელად. ეს სამუშაო, როგორც წესი, მოიცავს სწავლებას, დარწმუნებას და ცვლილებას. გამჭვირვალობა არ დგება ერთ დღეში, ეს ხანგრძლივი პროცესია.

„მზადაა“ განსაზღვრება

როდესაც პროდუქტის ბექლოგის ელემენტი ან ინკრემენტის სტატუსი არის „მზადაა“, ყველას უნდა ესმოდეს, თუ რას ნიშნავს ეს. მიუხედავად იმისა, რომ ეს „მზადაა“ გაგება სქრამის სხვადასხვა გუნდში შეიძლება სხვადასხვა იყოს, მის წევრებს უნდა ესმოდეთ, რას ნიშნავს დასრულებული სამუშაო და გამჭვირვალობის უზრუნველყოფა სამუშაოს დასასრულებლად.

იმავე „მზადაა“ განმარტებით ხელმძღვანელობს დეველოპერების გუნდი, თუ რამდენი ელემენტი უდა აირჩიოს პროდუქტის ბექლოგიდან მიმდინარე სპრინტის დაგეგმვისას. თითოეული სპრინტის მიზანია, შეიქმნას პოტენციურად გამოყენებადი ფუნქციონალის ინკრემენტი, რომელიც ©2016 Scrum.Org and ScrumInc. 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.

შეესაბამება სქრამის გუნდის შეთანხმებას ცნებაზე „მზადაა“

დეველოპერების გუნდები უზრუნველყოფენ ყოველი სპრინტის ბოლოს პოტენციურად გამოყენებადი ინკრემენტის შექმნას. ამ ინკრემენტის გამოყენება შესაძლებელია და Product Owner-ს საკუთარი შეხედულებისამებრ შეუძლია, დაუყონებლივ გამოიყენოს. თუ კრიტერიუმი „მზადაა“ გაწერილია ორგანიზაციის ერთიან შეთანხმებაში, ან ის სტანდარტისა და გაიდლაინის ნაწილია, მას უნდა ეთანხმებოდეს სქრამის ყველა გუნდი ორგანიზაციის შიგნით. თუ ეს არ არის განსაზღვრული ორგანიზაციის მიერ, მაშინ სქრამის გუნდი უნდა შეთანხმდეს ყველასთვის მისაღებ კრიტერიუმებზე. თუ სქრამის რამდენიმე გუნდი ერთსა და იმავე პროდუქტზე მუშაობს, მაშინ მათ უნდა ჰქონდეთ „მზადაა“ საერთო გაგება.

თითოეული ინკრემენტი ემატება ყველა წინა ინკრემენტს და ტესტირდება, რათა ყველა წინა და მიმდინარე ინკრემენტმა შეთანხმებულად იმუშაოს.

რაც უფრო დახელოვნებულია სქრამის გუნდი, მით მეტად ვითარდება, უმჯობესდება და რთულდება „მზადაა“-ს კრიტერიუმები რაც უფრო ხარისხიანი პროდუქტის მიღების საფუძველია. კრიტერიუმი „მზადაა“ უნდა იყოს საერთო და სტანდარტიზებული.

საბოლოო შენიშვნები

სქრამი ხელმისაწვდომია ყველასთვის და ის მოცემულია წინამდებარე დოკუმენტში. სქრამის როლების, არტეფაქტების, ღონისძიებებისა და წესების შეცვლა არ შეიძლება. ცვლილების შემთხვევაში მას სქრამს ვერ დავარქმევთ.

სქრამი არსებობს მხოლოდ ერთი მთლიანი ჩარჩოს სახით და კარგად გამოიყენება, როგორც კონტეინერი სხვა ტექნიკების, მეთოდებისა და პრაქტიკისთვის.

მადლიერება

ადამიანები

იმ ათასობით ადამიანს შორის, რომლებმაც წვლილი შეიტანეს სქრამის განვითარებაში, გვინდა გამოვყოთ ის პირები, რომლებმაც გადამწყვეტი როლი შეასრულეს პირველი ათი წლის განმავლობაში: პირველ რიგში, ჯეფ საუერლენდი (Jeff Sutherland) და ჯეფ მაკ-კენა (Jeff McKenna), კენ შვაბერი (Ken Schwaber), მაიკ სმიტი (Mike Smith) და კრის მარტინი (Chris Martin). ასევე, უამრავი ადამიანი, რომლებიც მონაწილეობდნენ სქრამის შემუშავებაში. მათ გარეშე სქრამს არ ექნებოდა დღევანდელი სახე.

©2016 Scrum.Org and ScrumInc. 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.

ისტორია

კენ შვაბერმა და ჯეფ საზერლენდმა 1995 წელს პირველებმა წარმოადგინეს სქრამი OOPSLA-ს (Object-Oriented Programming Systems, Languages and Applications) კონფერენციაზე. მათ წარადგინეს სწორედ ეს დოკუმენტი, რომელიც ასახავდა მათ მრავალწლიან პირად გამოცდილებასა და პრაქტიკას.

სქრამის განვითარების ისტორია ხანგრძლივია. მრავალრიცხოვან ორგანიზაციათა შორის, სადაც სქრამი დაინერგა და განვითარდა, გამოვყოფდით Individual, Inc.-ს, Fidelity Investments-სა და IDX-ს (ამჟამად - GE Medical).

სქრამის ინსტრუქციაში აღწერილია სქრამის ჩარჩო იმ სახით, როგორითაც მას ჯეფ საზერლენდი და კენ შვაბერი ქმნიდნენ ოცი წლის განმავლობაში. სხვა წყაროებში შესაძლოა ვნახოთ ნიმუშები, პროცესები და იდეები, რომლებიც სქრამის ჩარჩოს შემადგენელ ელემენტებს წარმოადგენს. ეს ყველაფერი კი ხელს უწყობს პროდუქტიულობის, ღირებულების/მნიშვნელობის გაზრდას და კრეატიულობას.

Changes between 2013 and 2016 Scrum Guides

სქრამის ინსტრუქციაში შეტანილი ცვლილებები 2013 დან 2016 წლამდე

1. თავი - „სქრამის მნიშვნელობა“ ვალდებულებას, გამბედაობას, საკითხზე ფოკუსირებას, ღიაობას და ურთიერთპატივისცემას დიდი მნიშვნელობა აქვს სქრამის გუნდში. ეს, თავის მხრივ, ნდობას აღუძრავს გუნდის ყოველ წევრს. სქრამის წარმატებული გამოყენება დამოკიდებულია ამ ხუთი ღირებულების უფრო ეფექტიანად გამოყენებასა და ამაში დაოსტატებაზე.

ადამიანები მიზნის მიღწევაზე პირადად იღებენ პასუხისმგებლობას. სქრამის გუნდის წევრი უნდა იყოს გამბედავი, იმისათვის რომ სწორად მოიქცეს და გადაჭრას რთული პრობლემები. ყველა ჩართულია სპრინტსა და მისი მიზნის მიღწევაში. სქრამის გუნდის წევრები და ჩართული მხარეები არ უშინდებიან არც ერთი საკითხის სირთულეს. სქრამის გუნდის წევრები პატივს სცემენ ერთმანეთის დამოუკიდებელად მოქმედების უნარს.

©2016 Scrum.Org and ScrumInc. 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.