

# The Scrum Guide™

---

სკრამის  
თამაშის წესები

სახელმძღვანელო:

ნოემბერი, 2017წ.



*Developed and sustained by Scrum creators: Ken Schwaber and Jeff Sutherland*

**GEORGIAN**

# სარჩევი

---

GEORGIAN	1
სქრამის სახელმძღვანელოს მიზანი	4
სქრამის განმარტება	4
სქრამის გამოყენება	5
სქრამის თეორია	6
გამჭვირვალობა	6
შემოწმება	6
ადაპტაცია	7
სქრამის ღირებულებები	7
სქრამის გუნდი	8
Product Owner	8
დეველოპერების გუნდი	9
დეველოპერების გუნდის სიდიდე	10
სქრამმასტერი	10
სქრამმასტერი ეხმარება Product Owner-ს	11
სქრამმასტერი ეხმარება დეველოპერების გუნდს	11
სქრამმასტერი ეხმარება ორგანიზაციას	12
სქრამის ღონისძიებები	12
სპრინტი	13
სპრინტის გაუქმება	14
სპრინტის დაგეგმვა	14
ნაწილი პირველი: რა შეიძლება გაკეთდეს მიმდინარე სპრინტის განმავლობაში?	15
ნაწილი მეორე: როგორ შესრულდება შერჩეული სამუშაო?	15
სპრინტის მიზანი	16

©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.

ყოველდღიური სქრამი	17
სპრინტის მიმოხილვა	18
სპრინტის რეტროსპექტივა	19
სქრამის არტეფაქტები	20
პროდუქტის ბეჯლოგი	20
მიზნის მიღწევის მონიტორინგი	22
სპრინტის ბეჯლოგი	23
სპრინტის პროგრესის მონიტორინგი	24
ინკრემენტი	24
არტეფაქტების გამჭვირვალობა	24
„მზადაა“ განსაზღვრება	25
საბოლოო შენიშვნები	26
მადლიერება	26
ადამიანები	26
ისტორია	26
სქრამის ინსტრუქციაში შეტანილი ცვლილებები 2016 დან 2017 წლამდე	28

## სქრამის სახელმძღვანელოს მიზანი

სქრამი რთული, კომპლექსური პროექტების შესაქმნელი და მათი მხარდაჭერის ჩარჩოა.

წინამდებარე სახელმძღვანელო სქრამის განსაზღვრებას, რომელიც შედგება სქრამის როლების, ღონისძიებების, არტეფაქტების და ყოველივე ამის ერთმანეთთან დამაკავშირებელი წესებისაგან.

სქრამი, როგორც ჩარჩო, შეიმუშავეს კენ შვაბერმა და ჯეფ საზერლენდმა. ეს სახელმძღვანელო სწორედ მათ მიერ არის დაწერილი.

## სქრამის განმარტება

სქრამი არის ჩარჩო, რომლის ფარგლებშიც შესაძლებელია კომპლექსური პროდუქტების შექმნასთან დაკავშირებული პრობლემების გადაჭრა და, ამასთანავე, მაქსიმალური ღირებულების 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 გასაგებს ხდის პროდუქტების მენეჯმენტისა და სამუშაო ტექნიკების ეფექტურის შორის დამოკიდებულებას და პროდუქტის, გუნდის, სამუშაო გარემოს გამუდმებით გაუმჯობესების საშუალებს იძლევა.

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

სქრამის წესები აერთიანებს როლებს, ცერემონიებსა და არტეფაქტებს, რომლებიც მართავს მათ შორის ურთიერთობებსა და ინტერაქციას. ამ

დოკუმენტში აღწერილია სქრამის წესები. მისი გამოყენების სპეციფიური ტაქტიკები განსხვავდება და აღწერილია სხვა დოკუმენტებში.

## სქრამის გამოყენება

სქრამი თავდაპირველად შემუშავებულ იქნა პროდუქტების განვითარებისთვის და მათი მართვისთვის. ადრეული 90-იანებიდან სქრამი აქტიურად და ფართოდ გამოიყენება:

1. სარფიანი ბაზრების, ტექნოლოგიების და პროდუქტების შესაძლებლობების იდენტიფიცირებისა და კვლევისათვის
2. პროდუქტების შექმნისა და სრულყოფისთვის
3. იმისათვის რათა პროდუქტები და მათი გაუმჯობესებული ვარიანტების წარმოება და გამოშვება რაც შეიძლება ხშირად ხდებოდეს
4. ღრუბლოვანი ტექნოლოგიების მხარდაჭერის და განვითარებისთვის (ონლაინ, დაცული, მოთხოვნისამებრ) და სხვა პროდუქტების გამოყენების საოპერაციო გარემოებისთვის.
5. პროდუქტების მხარდაჭერის და განახლებისთვის

სქრამი გამოიყენება პროგრამული უზრუნველყოფის, ტექნიკური აღჭურვილობის, ინტეგრირებული პროგრამული უზრუნველყოფის, ქსელების, ავტონომიური სატრანსპორტო საშუალებების, სკოლების, სახელმწიფოს პროექტების, მარკეტინგული პროექტების, ოპერაციების და ორგანიზაციების სამართავად. მისი გამოყენება შესაძლებელია ყველგან და ყველფრისთვის, რასაც ვიყენებთ, როგორც ინდივიდები, ისე საზოგადოება.

ტექნოლოგიის, ბაზრის და გარემოს სირთულის სწრაფ ზრდასთან ერთად, სქრამი ყოველდღიურად ამტკიცებს, რომ ის საუკეთესოდ უმკლავდება ამ სირთულეებს.

სქრამი განსაკუთრებით ეფექტურია ცოდნის იტერაციული და ინკრემენტული გადაცემისას. სქრამი ფართოდ გამოიყენება პროდუქტებისთვის, სერვისებისთვის და ჰოლდინგების სამართავად.

სქრამის არსი პატარა გუნდშია. თითოეული გუნდი ადვილად ადაპტირებადი და მოქნილია. მისი უპირატესობა თანაბრად ვრცელდება როგორც ერთ, ისე რამდენიმე, ასევე ბევრ გუნდზე, თუ ეს გუნდები ქმნიან, ავითარებენ ან მხარდაჭერას უწევენ პროდუქტს თუ სამუშაოს ათასობით ადამიანისთვის.

აღნიშნული გუნდები ერთმანეთთან თანამშრომლობენ და ოპერირებენ დახვეწილი არქიტექტურისა და დარელიზების გარემოს მეშვეობით.

## სქრამის თეორია

სქრამი ემყარება პროცესის ემპირიული კონტროლის თეორიას, ანუ ემპირიციზმს. ემპირიციზმის მიხედვით ცოდნა მოდის გამოცდილებისაგან და გადაწყვეტილებების იმაზე დაყრდნობით მიღებისგან, 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, შემოწმება და ადაპტაცია.

## გამჭვირვალობა

პროცესის მნიშვნელოვანი ასპექტები ცხადი უნდა იყოს შედეგზე პასუხისმგებელი პირებისთვის.

გამჭვირვალობა მოითხოვს, რომ ეს ასპექტები განსაზღვრული იყოს საერთო სტანდარტებით იმისათვის, რომ პროცესში ჩართული ადამიანები იზიარებდნენ ერთ საერთო ხედვას.

მაგალითად:

- პროცესებთან დაკავშირებული ენა და ტერმინოლოგია საერთო უნდა იყოს ყოველი მონაწილისათვის;
- სამუშაოს შემსრულებელი და შედეგის შემმოწმებელი პირები უნდა იზიარებდნენ "მზადაა"-ს ერთ საერთო განმარტებას

## შემოწმება

სქრამის მონაწილეებმა ხშირად უნდა შეამოწმონ სქრამის არტეფაქტები და სპრინტის მიზნის შესრულებისკენ პროგრესი. შემოწმება არ უნდა იყოს ისე ხშირი, რომ ხელი შეუშალოს მუშაობის პროცესს. შემოწმებას ყველაზე მეტი

©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.

სარგებლობა მაშინ მოაქვს, როდესაც ნამუშევარს გულდასმით ამოწმებს პროფესიონალი.

## ადაპტაცია

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

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

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

## სქრამის ღირებულებები

ვალდებულებას, გამბედაობას, საკითხზე ფოკუსირებას, ღიაობას და ურთიერთპატივისცემას დიდი მნიშვნელობა აქვს სქრამის გუნდში. ეს, თავის მხრივ, ნდობას აღუძრავს გუნდის ყოველ წევრს. სქრამის გუნდის წევრები იკვლევენ და სწავლობენ ამ ღირებულებებს სქრამის როლებთან ღონესძიებებთან და არტეფაქტებთან მუშაობის პარალელურად.

სქრამის წარმატებული გამოყენება დამოკიდებულია ამ ხუთი ღირებულების უფრო ეფექტიანად გამოყენებასა და ამაში დაოსტატებაზე. სქრამის გუნდის მიზნების მიღწევაზე ადამიანები პირადად იღებენ პასუხისმგებლობას. სქრამის გუნდის წევრი უნდა იყოს გამბედავი რომ მოიქცეს სწორად და გადაჭრას რთული პრობლემები. ყველა ფოკუსირებულია სპრინტსა და მისი მიზნის მიღწევაზე. სქრამის გუნდის წევრები და ჩართული მხარეები თანხმდებიან, რომ ღირებულებები სამუშაოსა და ამ სამუშაოს შესრულებასთან დაკავშირებული გამოწვევების შესახებ. სქრამის გუნდის წევრები პატივს სცემენ ერთმანეთის დამოუკიდებელად მოქმედების უნარს.

©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.

## სქრამის გუნდი

სქრამის გუნდი შედგება Product Owner-ისგან, დეველოპერების გუნდისა და სქრამ მასტერისგან.

სქრამის გუნდი თვითორგანიზებადი და კროსფუნქციურია.

თვითორგანიზებული გუნდები თავად ირჩევენ საუკეთესო გზას სამუშაოს შესასრულებლად და არ იღებენ გარედან მომდინარე დირექტივებს. კროსფუნქციური გუნდებს აქვთ ყველა კომპეტენცია იმისათვის, რომ შესრულონ სამუშაო გუნდს გარეთ ადამიანებზე დამოკიდებულების გარეშე.. სქრამში გუნდის შედგენის მოდელი ისეა აგებული, რომ იყოს მაქსიმალურად პროდუქტიული, მოქნილი და კრეატიული. სქრამის გუნდმა დაამტკიცა, რომ არის ეფექტური ყველა ზემოაღნიშნული გამოყენებისათვის და ნებისმიერი კომპლექსური სამუშაოს შესასრულებლად.

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

## Product Owner

Product Owner პასუხისმგებელია გაზარდოს დეველოპერების გუნდის მუშაობის შედეგად მიღებული პროდუქტის სარგებელი. ზემოაღნიშნულის მიღწევის საშუალებები შეიძლება განსხვავდებოდეს ერთმანეთისაგან ორგანიზაციების, სქრამის გუნდებისა და ინდივიდების მიხედვით.

Product Owner არის ერთადერთი ადამიანი, რომელიც პასუხისმგებელია პროდუქტის ბეჟლოგის მართვაზე. პროდუქტის ბეჟლოგის მართვა გულისხმობს:

- პროდუქტის ბეჟლოგის ელემენტების ცხადად განსაზღვრას;
- პროდუქტის ბეჟლოგის ელემენტების ისეთი თანმიმდევრობით დალაგებას, რომ უზრუნველყოს მიზნის მაქსიმალურად სწრაფად მიღწევა;
- დეველოპერების გუნდის მიერ შესრულებული სამუშაოს სარგებლის მაქსიმიზაციას;

©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.



- პროდუქტის ბექლოგის ელემენტების თვალსაჩინოებისა და გამჭვირვალობის უზრუნველყოფას, იმისათვის, რომ ცხადად ჩანდეს, თუ რაზე უნდა იმუშაოს სქრამის გუნდმა მომავალში;
- იმის უზრუნველყოფას, რომ დეველოპერების გუნდს საჭირო დონეზე ესმოდეს პროდუქტის ბექლოგის ელემენტები

Product Owner-ს შეუძლია თავად შეასრულოს ყველა ზემოაღნიშნული სამუშაო ან დეველოპერების გუნდს გააკეთებინოს, მაგრამ შესრულებულ სამუშაოზე პასუხისმგებელი რჩება თვითონ Product Owner.

Product Owner არის პირი და არა ჯგუფი ან რაიმე გაერთიანება. ის შეიძლება წარმოადგენდეს ჯგუფს ან რაიმე გაერთიანების სურვილებს პროდუქტის ბექლოგთან დაკავშირებით, მაგრამ იმ ადამიანებმა, ვისაც პროდუქტის ბექლოგში ელემენტების პრიორიტეტების ცვლილების სურვილი აქვთ, უნდა მიმართონ Product Owner-ს.

იმისათვის, რომ წარმატებას მიაღწიოს, მთელი ორგანიზაცია პატივს უნდა სცემდეს Product Owner-ის გადაწყვეტილებებს. მისი გადაწყვეტილებები Cans პროდუქტის ბექლოგის შინაარსიდან და ელემენტების პრიორიტეტულიდან. ა ვერავინ აიძულებს დეველოპერების გუნდს იმუშაოს სხვა მოთხოვნებით.

## დეველოპერების გუნდი

დეველოპერების გუნდი შედგება პროფესიონალებისაგან, რომლებიც ასრულებენ სამუშაოს იმისათვის, რომ ყოველი სპრინტის ბოლოს მიიღონ “მზა”, პოტენციურად გამოყენებადი ინკრემენტი. “მზა” ინკრემენტი საჭიროა სპრინტის მიმოხილვაზე. ინკრემენტს ქმნის მხოლოდ დეველოპერების გუნდი.

დეველოპერების გუნდი იმგვარად არის დაკომპლექტებული და აქვს ორგანიზაციისგან მინიჭებული უფლებამოსილება, რომ თავად დაგეგმოს და მართოს შესასრულებელი სამუშაო. აღნიშნულიდან გამომდინარე სინერგია იწვევს დეველოპერების გუნდის ეფექტურობასა და ეფექტიანობას. .

დეველოპერების გუნდს აქვს შემდეგი მახასიათებლები:

- თვითორგანიზებულობა. არავის (მათ შორის არც სქრამმასტერს) შეუძლია მიუთითოს დეველოპერების გუნდს თუ როგორ აქციოს პროდუქტის ბექლოგის ელემენტი პოტენციურად გამოყენებად ინკრემენტად.
- დეველოპერების გუნდი კროსფუნქციურია. მას აქვს ყველა საჭირო კომპეტენცია პროდუქტის ინკრემენტის შესაქმნელად.
- მიუხედავად იმისა, თუ რა სამუშაოს ასრულებენ დეველოპერების

©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.

გუნდის წევრები, სქრამში არ არსებობს სხვა პოზიცია, გარდა დეველოპერისა, გამონაკლისის გარეშე

- სქრამი არ აღიარებს ქვეგუნდებს დეველოპერების გუნდში, მიუხედავად იმისა, თუ რა სამუშაოს ასრულებენ ისინი, იქნება ეს ტესტირება, არქიტექტურა, ოპერაციები თუ ბიზნესანალიზი.
- გუნდის წევრს შესაძლებელია ჰქონდეს კონკრეტული სპეციალობა და სამუშაო, მაგრამ პასუხისმგებლობა დეველოპერების მთელ გუნდს ეკისრება.

## დეველოპერების გუნდის სიდიდე

დეველოპერების გუნდი უნდა იყოს საკმარისად პატარა იმისათვის, რომ დარჩეს მოქნილი და საკმარისად დიდი იმისათვის, რომ შეასრულოს მოცულობითი სამუშაო სპრინტის ფარგლებში.

გუნდში სამ ადამიანზე ნაკლები ამცირებს ინტერაქციას და პროდუქტიულობას. ასევე, მცირე ზომის გუნდს შესაძლებელია გაუჩნდეს კომპეტენციის პრობლემა სპრინტის დროს, რაც შეაფერხებს პოტენციურად გამოყენებადი ინკრემენტის შექმნას. გუნდში ცხრა წევრზე მეტის კოორდინირება რთულია იწვევს ბევრ სირთულეს ემპირიული პროცესებში იმისათვის, რომ იყოს სასარგებლო. Product Owner და სქრამმასტერი არ ითვლებიან დეველოპერების გუნდის წევრებად, თუკი ისინი თავად არ ასრულებენ სამუშაოს სპრინტის ბექლოგიდან.

## სქრამმასტერი

სქრამმასტერი პასუხისმგებელია მხარი დაუჭიროს სქრამის სწორად გამოყენებას, ისე როგორც აღწერილია სქრამის სახელმძღვანელოში. ის ეხმარება ყველას ორგანიზაციაში, რომ გაიაზროს სქრამის თეორია, პრაქტიკები, წესები, და ღირებულებები.

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

## სერამმასტერი ეხმარება Product Owner-ს

სერამმასტერი ეხმარება Product Owner-ს სხვადასხვაგვარად, მათ შორის:

- უზრუნველყოფს გარემოს სადაც სერამის გუნდის უკეთესად გაიაზრებს მიზნებს, სამუშაოს მოცულობას და პროდუქტის განსაზღვრებას
- ეხმარება სხვადასხვა ტექნიკის შერჩევაში პროდუქტის ბეჟლოგის სამართავად;
- ასწავლის სერამის 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 ალაგებს, რომ მიიღოს მაქსიმალური სარგებლი;
- უზრუნველყოფს რომ ყველას ესმოდეს თუ რას ნიშნავს მართვის Agile მეთოდი
- მოთხოვნისა და საჭიროებისამებრ ფასილიტაციას უწევს სერამის ღონისძიებებს.

## სერამმასტერი ეხმარება დეველოპერების გუნდს

სერამმასტერი ეხმარება დეველოპერების გუნდს სხვადასხვაგვარად, მათ შორის:

- აყალიბებს დეველოპერების ჯგუფს თვითორგანიზებულ და კროსფუნქციურ ჯგუფად
- ხელს უწყობს და ეხმარება დეველოპერების ჯგუფს აღირებული პროდუქტების შექმნაში;
- აღმოფხვრის ჯგუფის მუშაობის პროცესში წარმოქმნილ შეფერხებებს;
- მოთხოვნისა და საჭიროებისამებრ ფასილიტაციას უწევს სერამის პროცესებს;
- ასწავლის დეველოპერების გუნდს, როგორ იმუშაობინ გარემოში, სადაც სერამი ჯერ კიდევ არ არის სრულად გაგებული და მიღებული.

## სქრამმასტერი ეხმარება ორგანიზაციას

სქრამმასტერი 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, მისი ხანგრძლივობა განსაზღვრულია და არ შეიძლება მისი არც გაზრდა და არც შემცირება. დანარჩენი ღონისძიებები შესაძლებელია დასრულდეს, როგორც კი მათი მიზნები მიიღწევა, რაც უზრუნველყოფს პროცესზე საჭირო, დანაკარგების გარეშე, დროის დახარჯვას

გარდა თავად სპრინტისა, რომელიც მოიცავს ყველა სხვა ღონისძიებას, სქრამის თითოეული ღონისძიება რამის შემოწმებისა და ადაპტაციის ფორმალური საშუალებაა. აღნიშნული ღონისძიებები შექმნილია სპეციალურად იმისათვის, რომ ხელი შეუწყოს გამჭვირვალობასა და შემოწმებას. 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 ინკრემენტი. სპრინტებს ახასიათებს უცვლელი ხანგრძლივობა დეველოპმენტის პროცესში. ყოველი ახალი სპრინტი იწყება მისი წინამორბედი სპრინტის დასრულებისთანავე.

სპრინტები შედგება დაგეგმვის, ყოველდღიური სქრამის, დეველოპმენტის სამუშაოს, სპრინტის მიმოხილვისა და რეტროსპექტივისაგან.

სპრინტის განმავლობაში:

- არ ხორციელდება ცვლილებები, რომლებმაც, შესაძლოა, რისკის ქვეშ დააყენოს სპრინტის მიზანი;
- არ ხდება სპრინტის წინასწარგანსაზღვრული ხარისხის მიზნის „კორექტირება“
- სპრინტის მსვლელობისას როდესაც მეტი ხდება ცნობილი პროდუქტის შესახებ, შესაძლებელია, მისი სპრინტის განმავლობაში შესასრულებელი სამუშაო ხელახლა განიხილოს Product Owner-მა და დეველოპერების ჯგუფმა.

თითოეული სპრინტი შესაძლოა განხილულ იქნეს მაქსიმუმ ერთთვიან პროექტად. ისევე როგორც პროექტები, 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 ინკრემენტი.

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

## სპრინტის გაუქმება

სპრინტი შესაძლებელია გაუქმდეს მისი წინასწარგანსაზღვრული პერიოდის გასვლამდე. მხოლოდ Product Owner-ს აქვს უფლებამოსილება, რომ სპრინტი გააუქმოს, თუმცა მან ეს შეიძლება გააკეთოს ჩართულ მხარეების, დეველოპერების გუნდის და სქრამ მასტერის რეკომენდაციით.

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

სპრინტის გაუქმების შემთხვევაში ბექლოგის ყველა დასრულებული და მზა” ელემენტი უნდა გადაიხედოს. იმ შემთხვევაში, თუ მისი რომელიმე ნაწილის გამოყენება პოტენციურად შესაძლებელია, როგორც წესი, Product Owner მას იბარებს. პროდუქტის ბექლოგის ყველა დაუსრულებელი ელემენტი ხელახლა ფასდება და ბრუნდება პროდუქტის ბექლოგში. ასეთი ელემენტებზე 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 მოკლევადიანი სპრინტების დაგეგმვის ღონისძიებაც უფრო ხანმოკლეა. სქრამმასტერის ფუნქციას, უზრუნველყოს ამ ღონისძიების ჩატარება და დარწმუნდეს, რომ თითოეულმონაწილეს ესმის მისი

დანიშნულება. სკრამმასტერი 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 მიმდინარე სპრინტის განმავლობაში?

დეველოპერების გუნდი მუშაობს იმისათვის, რომ წინასწარ განსაზღვროს ფუნქციონალი, რომელიც შეიქმნება სპრინტის განმავლობაში. Product Owner განიხილავს სპრინტის მიზანს და პროდუქტის ბექლოგის იმ ელემენტებს, რომლების შესრულების შემთხვევაშიც მიიღწევა სპრინტის მიზნები. სკრამის გუნდის ყველა წევრი თანამშრომლობს ერთმანეთთან იმისათვის, რომ განსაზღვრონ სპრინტის განმავლობაში განსახორციელებელი სამუშაოები.

სპრინტის დაგეგმვის შემავალი ელემენტებია პროდუქტის ბექლოგი, პროდუქტის უახლესი ინკრემენტი, დეველოპერების გუნდის სავარაუდო და ა წინა სპრინტის წარმადობა. პროდუქტის ბექლოგიდან სპრინტისათვის შერჩეული ელემენტების რაოდენობა მხოლოდ დეველოპერების გუნდის გადასაწყვეტია. მხოლოდ დეველოპერთა გუნდს შეუძლია შეაფასოს თუ რა ამოცანების შესრულებას შეძლებს მომდევნო სპრინტის განმავლობაში.

. სპრინტის დაგეგმვისას სკრამის გუნდი ასევე აყალიბებს სპრინტის მიზანს. სპრინტის მიზანი არის ამოცანა, რომელიც უნდა შესრულდეს სპრინტში პროდუქტის ბექლოგის ელემენტების იმპლემენტაციის შედეგად. იგი ერთგვარ გზამკვლევესაც წარმოადგენს დეველოპერების გუნდისათვის თუ რატომ იქმნება პროდუქტის ინკრემენტი.

### ნაწილი მეორე: როგორ შესრულდება შერჩეული სამუშაო?

მას შემდეგ, რაც განისაზღვრება სპრინტის მიზანი და პროდუქტის ბექლოგის ელემენტები, დეველოპერების გუნდი წყვეტს, სპრინტის განმავლობაში როგორ გარდაქმნას ეს ფუნქციონალი პროდუქტის “მზა”, პოტენციურად გამოყენებად ინკრემენტად. პროდუქტის ბექლოგიდან არჩეულ ელემენტებს და მათ განსახორციელებლად საჭირო გეგმას ეწოდება სპრინტის ბექლოგი.

როგორც წესი, დეველოპერების ჯგუფი მუშაობას იწყებს სისტემისა და იმ სამუშაოთა განსაზღვრით, რომელიც საჭიროა პროდუქტის ბექლოგის

ინკრიმენტად გარდასაქმნელად. სამუშაო შეიძლება იყოს სხვადასხვა სიდიდის და, შესაბამისად, მოითხოვდეს განსხვავებულ ძალისხმევას. თუმცა სპრინტის დაგეგმვისას სამუშაოებს დეტალურად განიხილავენ, რის შედეგადაც შეიძლება დიდი სიზუსტით განისაზღვროს, თუ რა სამუშაოების დასრულება იქნება შესაძლებელი მიმდინარე სპრინტის განმავლობაში. როგორც წესი, შეხვედრის ბოლოს დეველოპერების გუნდის მიერ სპრინტის პირველ დღეებში შესასრულებელ საქმეებს შლის ერთდღიან ან უფრო ნაკლები ვადის ამოცანებად. დეველოპერების ჯგუფი თავად უწევს ორგანიზებას სპრინტის ბელოგში განსაზღვრული სამუშაოების შესრულებას, სპრინტის დაგეგმვის თუ თავად სპრინტის განმავლობაში.

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

სპრინტის დაგეგმვის ბოლოს დეველოპერების გუნდს უნდა შეძლოს, აუხსნას Product Owner -ს და სქრამმასტერს, თუ როგორ აპირებს იმუშაოს როგორც თვითორგანიზებულმა გუნდმა, იმისათვის, რომ მიაღწიოს სპრინტის მიზანს და შექმნას მოსალოდნელი ინკრიმენტი.

### სპრინტის მიზანი

სპრინტის მიზანი არის ამოცანა, რომელიც მიიღწევა პროდუქტის ბელოგის შესრულების გზით. იგი წარმოადგენს ერთგვარ გზამკვლევს დეველოპერების გუნდისთვის თუ რატომ ახდენს იგი ინკრიმენტის შექმნას. სპრინტის მიზანი დეველოპერების გუნდს სპრინტის ფარგლებში ფუნქციონალის შემუშავებისას გარკვეულ მოქნილობას აძლევს. თუ პროდუქტის ბელოგიდან შერჩეული ელემენტები ერთი თანმიმდევრული ფუნქციონალის შექმნას ემსახურებიან, ეს შეიძლება იყოს სპრინტის მიზანი. სპრინტის მიზანი შესაძლოა იყოს სხვა ნებისმიერი თანმიმდევრული მოქმედება, რომელიც უზრუნველყოფს დეველოპერების გუნდის წევრების ერთად მუშაობას და არა ცალკეულ ინიციატივებს.

დეველოპერების გუნდი მუშაობისას ყოველთვის უნდა ფიქრობდეს სპრინტის მიზანზე. იმისათვის, რომ სპრინტის მიზანს მიაღწიოს, იგი განსაზღვრავს ფუნქციონალსა და ტექნოლოგიას. იმ შემთხვევაში, თუ აღმოჩნდება, რომ

©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.



სამუშაო იმისაგან განსხვავდება, რასაც მოელოდა, მაშინ დეველოპერების გუნდი იწყებს თანამშრომლობას Product Owner-თან, იმისათვის, რომ გადახედონ და შეაჯერონ სპრინტის ბექლოგის საკითხები.

## ყოველდღიური სქრამი

ყოველდღიური სქრამი არის დეველოპერების გუნდისთვის განკუთვნილი 15-წუთიანი ღონისძიება. ყოველდღიური სქრამი იმართება ყოველ დღე მთელი სპრინტის განმავლობაში. მასზე იგეგმება დეველოპერების გუნდის მომდევნო 24 საათის სამუშაო. ის აუმჯობესებს გუნდის კოლაბორაციას და პერფომანსს, რადგან ამოწმებს წინა ყოველდღიური სქრამის შემდეგ შესრულებულ და და დაგეგმილ სამუშაოს სირთულეების თავიდან ასაცილებლად ყოველდღიური სქრამი იმართება ერთი და იგივე დროს და ერთი და იგივე ადგილას.

დეველოპერების გუნდი ყოველდღიურ სქრამს იმისათვის იყენებს, რომ დააკვირდეს სპრინტის მიზნის შესრულების პროგრესს და ზოგადად გაიგოს, როგორია სპრინტის ბექლოგში სამუშაოების შესრულების ტენდენცია. ყოველდღიური სქრამი ზრდის დეველოპერების გუნდის მიერ სპრინტის მიზნის შესრულების ალბათობას. დეველოპერთა გუნდმა ყოველდღიურად უნდა გაიაზროს, თუ როგორ აპირებს იმუშაოს როგორც თვითორგანიზებულმა ჯგუფმა, რათა მიაღწიოს სპრინტის მიზანს და სპრინტის ბოლოს შექმნას მოსალოდნელი ინკრიმენტი.

შეხვედრის ფორმატს დეველოპერთა გუნდი თავად განსაზღვრავს. ის შესაძლებელია ორგანიზებული იყოს სხვადასხვაგვარად, მთავარია ფოკუსირებულ იყოს სპრინტის მიზნის მიღწევაზე. ზოგიერთმა გუნდმა შეიძლება გამოიყენოს კითხვების ფორმატი, ზოგიერთმა განხილვა. ქვემოთ მოყვანილია მაგალითები:

- რა გავაკეთე გუშინ, რაც დაეხმარა დეველოპერების გუნდს სპრინტის მიზნის მიღწევაში?
- რას გავაკეთებ დღეს, რაც დაეხმარება დეველოპერების გუნდს სპრინტის მიზნის მიღწევაში?
- არსებობს თუ არა რაიმე დაბრკოლება, რაც მე ან დეველოპერების გუნდს ხელს გვიშლის სპრინტის მიზნის შესრულებაში?

ხშირად დეველოპერების გუნდი ან გუნდის წევრები ყოველდღიური სქრამის შემდეგ იკრიბებიან დეტალური დისკუსიისთვის.

სქრამმასტერი უზრუნველყოფს, რომ დეველოპერთა გუნდი ატარებს შ თუმცა ყოველდღიური სქრამის შეხვედრების ჩატარებაზე პასუხისმგებელი

დეველოპერების გუნდია. სკრამმასტერი ასწავლის დეველოპერების ჯგუფს, რომ უნდა დაიცვან ყოველდღიური სკრამის ჩს 15-წუთიანი დროის პერიოდი.

ყოველდღიური სკრამი დეველოპერების გუნდის შიდა შეხვედრაა. თუ გარე პირი ესწრება შეხვედრას, სკრამმასტერი უზრუნველყოფს, რომ აღნიშნული პირები ხელს არ უშლიდნენ შეხვედრის მიმდინარეობას.

.ყოველდღიური სკრამი აუმჯობესებს კომუნიკაციას, გამორიცხავს სხვა შეხვედრების საჭიროებას, ახდენს დეველოპმენტის პროცესში წარმოქმნილი დაბრკოლებების დროულ იდენტიფიცირებას, ხელს უწყობს გადაწყვეტილების სწრაფად მიღების პროცესს და ამაღლებს დეველოპერთა გუნდის ცოდნის დონეს. ყოველდღიური სკრამი არის შემოწმებისა და ადაპტაციის საკვანძო შეხვედრა.

## სპრინტის მიმოხილვა

სპრინტის მიმოხილვის დროდ მიჩნეულია სპრინტის დასასრული, როცა ამოწმებენ ინკრიმენტს და საჭიროების შემთხვევაში ხდება პროდუქტის ბექლოგის ადაპტირება. სპრინტის მიმოხილვის დროს სკრამის გუნდი და ყველა ჩართული მხარე განიხილავს, თუ რა გაკეთდა სპრინტის დროს. იმის გათვალისწინებით თუ რა გაკეთდა უკვე და რა ცვლილებები მოხდა პროდუქტის ბექლოგში, შეხვედრის ყველა მონაწილე განიხილავს თუ რა უნდა გაკეთდეს შემდეგ სპრინტში მაქსიმალური ეფექტის მისაღწევად. ეს არაფორმალური და არა სტატუსის განსასაზღვრი შეხვედრა. ინკრემენტის 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. სკრამმასტერს ევალება, უზრუნველყოს ამ ღონისძიების ჩატარება და დარწმუნდეს, რომ ყველა მონაწილეს ესმის მისი დანიშნულება. სკრამმასტერი ასწავლის გუნდს, თუ როგორ მოაქციონ აღნიშნული ღონისძიება დროის ჩარჩოებში.

სპრინტის განხილვა მოიცავს შემდეგ ელემენტებს:

- Product Owner იწვევს ყველა მონაწილეს, სკრამის გუნდისა და ყველა ძირითადი ჩართული მხარის ჩათვლით;
- Product Owner განმარტავს, თუ პროდუქტის ბექლოგის რომელი ელემენტი შესრულდა და რომელი - არა;

©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.

- დეველოპერების გუნდი განიხილავს, რომელი საკითხი განხორციელდა წარმატებით, რომლებს შეექმნა პრობლემა და როგორ გადაიჭრა ეს პრობლემები;
- დეველოპერების 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 ფუნქციაა, უზრუნველყოს აღნიშნული ღონისძიების ჩატარება და დარწმუნდეს, რომ ყველა მის მონაწილეს ესმის მისი დანიშნულება.

სქრამმასტერი უზრუნველყოფს, რომ შეხვედრა იყოს პოზიტიური და პროდუქტიული. სქრამმასტერი ასწავლის გუნდს იმას, თუ როგორ მოაქციონ აღნიშნული ღონისძიება დროის ჩარჩოებში. შეხვედრისას სქრამმასტერი წარმოადგენს გუნდის თანაბარუფლებიან წევრს, რომელიც იღებს თავის წილ პასუხისგებლობას სქრამის პროცესში.

©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.

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.

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 „მზადაა“ შესაბამისი ადაპტაციის გზით.

სპრინტის რეტროსპექტივის დასრულებისას სქრამის გუნდს უნდა შეეძლოს იმ საკითხების იდენტიფიცირება, რომლებსაც გააუმჯობეს მომდევნო სპრინტის განმავლობაში. სწორედ ამ გაუმჯობესების მომდევნო სპრინტში ასახვა წარმოადგენს თვითონ სქრამ გუნდის 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 გამჭვირვალობა და ხელი შეუწყოს ადაპტაციასა და შემოწმებას. არტეფაქტები იმგვარადაა შექმნილი, რომ მაქსიმალურად გაიზარდოს მთავარი საკითხების მიმართ გამჭვირვალობა და ყოველ ჩართულ მხარეს სწორად ესმოდეს არტეფაქტების რაობა და ჰქონდეთ საერთო ხედვა.

## პროდუქტის ბეკლოგი

პროდუქტის ბეკლოგი არის იმ ელემენტების თანმიმდევრობით დალაგებული სია, რომელიც ცნობილია, რომ საჭიროა პროდუქტის შესაქმნელად. ის მოთხოვნებისა და ცვლილებების ერთადერთი წყაროა. პროდუქტის ბეკლოგზე,

©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.

მის შინაარსსა და ხელმისაწვდომობაზე პასუხისმგებელი პირი არის Product Owner.

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

პროდუქტის ბექლოგში შედის ყველა ის ფუნქციონალი, მოთხოვნა და ცვლილება, რაც აუცილებელია პროდუქტის ყოველი შემდგომი ვერსიისთვის. პროდუქტის ბექლოგის ელემენტებს გაჩნიათ შემდეგი ატრიბუტები: აღწერა, თანმიმდევრობა, შეფასება და ღირებულება. პროდუქტის ბექლოგის ელემენტები ხშირად მოიცავენ ტესტირების აღწერასაც, იმისათვის, რომ შესაძლებელი იყოს მათი “მზადაა” განმარტებასთან შესაბამისობა.

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

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 მუდმივი პროცესი, რომლის განმავლობაშიც Product Owner და დეველოპერების გუნდი თანამშრომლობენ ბექლოგის ელემენტების დასახვეწად.

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

პროდუქტის ბექლოგის დასაწყისში არსებული კომპონენტები, როგორც წესი, უფრო ცხადი და გასაგებია, ვიდრე ქვედა „თაროზე“ დალაგებული ელემენტები. რაც უფრო ცხადად არის აღწერილი ელემენტები, მით უფრო მარტივია მათი შეფასებაც. 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 გამჭვირვალობას.

ყველა შეფასებაზე პასუხისმგებელია დეველოპერების 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. Product Owner ამოწმებს დარჩენილ სამუშაოს 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 უკვე 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 დეველოპერების 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 დეველოპერების გუნდი მიიჩნევს საჭიროდ სპრინტის მიზნის მისაღწევად. პროცესის მუდმივი გაუმჯობესებისთვის, სპრინტის ბექლოგი ასევე შეიცავს მინიმუმ ერთი მაღალი პრიორიტეტის პროცესის გაუმჯობესების ამოცანას, რომელიც გამოვლინდა წინა რეტროსპექტივის დროს.

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 დეველოპერების 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 დეველოპერების გუნდი.

## სპრინტის პროგრესის მონიტორინგი

სპრინტის ბექლოგში დარჩენილი საერთო სამუშაო სპრინტის მიმდინარეობისას ნებისმიერ დროს შეიძლება შეჯამდეს. დეველოპერების გუნდი თვალყურს ადევნებს დარჩენილ საერთო სამუშაოს, სულ მცირე, ყოველდღიურ სქრამზე, იმისათვის რომ განისაზღვროს სპრინტის მიზნის მიღწევის ალბათობა. განმავლობაში დარჩენილი სამუშაოს განსაზღვრავით დეველოპერების გუნდს შეუძლია შეუძლია მართოს სპრინტის მსვლელობა.

## ინკრემენტი

ინკრემენტი არის სპრინტის განმავლობაში დასრულებული პროდუქტის ბექლოგის ელემენტების ჯამი და ყველა წინა სპრინტში შექმნილი ინკრემენტის ღირებულება.. ყოველი სპრინტის ბოლოს უნდა შეიქმნას მზა ინკრემენტი, რაც იმას ნიშნავს რომ ის უნდა იყოს მიყვანილი გამოყენებად კონდიციამდე 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 არტეფაქტების მიმდინარე მგომარეობას ემყარება გადაწყვეტილებები ღირებულების გაზრდის და რისკების მართვის შესახებ. 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 „მზად“, 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 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 საზერლენდი (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.

### 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.

თარგმნილია Agile Georgia-ს წევრების მიერ.

# სქრამის ინსტრუქციაში შეტანილი ცვლილებები 2016 დან 2017 წლამდე

## 1. დაემატა თავი „სქრამის გამოყენება“

სქრამი თავდაპირველად შემუშავებულ იქნა პროდუქტების განვითარებისთვის და მათი მართვისთვის. ადრეული 90-იანებიდან სქრამი აქტიურად და ფართოდ გამოიყენებოდა:

1. სარფიანი ბაზრების, ტექნოლოგიების და პროდუქტების შესაძლებლობების იდენტიფიცირებისთვის და შესწავლისთვის
2. პროდუქტების განვითარების და სრულყოფისთვის
3. იმისათვის რათა პროდუქტები და მათი გაუმჯობესებული ვარიანტების წარმოება და გამოშვება რაც შეიძლება ხშირად ხდებოდეს
4. ღრუბლოვანი ტექნოლოგიების მხარდაჭერის და განვითარებისთვის (ონლაინ, დაცული, საჭიროებისამებრ), პროდუქტების სხვადასხვა საოპერაციო გარემოებისთვის.
5. პროდუქტების მხარდაჭერის და განახლებისთვის

სქრამი გამოიყენება პროგრამული უზრუნველყოფის, ტექნიკური აღჭურვილობის, ინტეგრირებული პროგრამული უზრუნველყოფის, ქსელებისთვის, ავტონომიური სატრანსპორტო საშუალებების, სკოლების, სახელმწიფოს პროექტების, მარკეტინგული პროექტების, ოპერაციების და ორგანიზაციების სამართავად. მისი გამოყენება შესაძლებელია ყველგან და ყველაფერში, როგორც ინდივიდებისთვის ასევე საზოგადოებისთვის.

ტექნოლოგიის, ბაზრის და გარემოს სირთულის სწრაფ ზრდასთან ერთად, სქრამი ყოველდღიურად ამტკიცებს, რომ ის საუკეთესოდ უმკლავდება ამ სირთულეებს. სქრამი განსაკუთრებით ეფექტურია ცოდნის იტერაციული და ინკრემენტული გადაცემისას. სქრამი ფართოდ გამოიყენება პროდუქტებისთვის, სერვისებისთვის და ჰოლდინგების სამართავად.

სქრამის არსი პატარა გუნდშია. თითოეული გუნდი ადვილად ადაპტირებადი და მოქნილია. მისი უპირატესობა თანაბრად ვრცელდება როგორც ერთ, ისე რამდენიმე ასევე ბევრ გუნდზე, თუ ეს გუნდები ქმნიან, ავითარებენ ან მხარდაჭერას უწევენ პროდუქტს თუ სამუშაოს ათასობით ადამიანისთვის.

## 2. შეიცვალა ტექსტი თავში „სქრამის მასტერი“ ამ როლის უკეთესად აღსაწერად:

©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.

სქრამმასტერი პასუხისმგებელია მხარი დაუჭიროს სქრამის სწორად გამოყენებას, ისე როგორც აღწერილია სქრამის ინტრუქციაში. ის ეხმარება გუნდს გაიაზროს სქრამის თეორია, წესები, როლები და მათი მნიშვნელობა

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

### 3. თავში „სქრამ მასტერი ეხმარება Product Owner-ს“ დაემატა ტექსტი

უზრუნველყოფს გარემოს სადაც სქრამის გუნდის უკეთესად გაიაზრებს მიზნებს, სამუშაოს მოცულობას და პროდუქტის განსაზღვრებას

### 4. განახლდა თავი „ყოველდღიური სქრამის“ პირველი პარაგრაფი

ყოველდღიური სქრამი არის დეველოპერთა გუნდისთვის განკუთვნილი 15-წუთიანი ღონისძიება. ყოველდღიური სქრამი იმართება ყოველ დღე მთელი სპრინტის განმავლობაში. მასზე იგეგმება დეველოპერების გუნდის მომდევნო 24 საათის სამუშაო. ის აუმჯობესებს გუნდის კოლაბორაციას და პერფომანსს უკვე განხორციელებული და დაგეგმილი სამუშაოების მიმოხილვით. ყოველდღიური სქრამი იმართება ერთი და იგივე დროს, ერთი და იგივე ადგილას სირთულეების თავიდან ასაცილებლად.

### 5. განახლდა „ყოველდღიური სქრამის“ თავი, რათა მეტი სიცხადე შესულიყო ყოველდღიური სქრამის მიზნის განსაზღვრისას

შეხვედრის ფორმატს დეველოპერთა გუნდი თავად განსაზღვრავს. ის შესაძლებელია ორგანიზებული იყოს სხვადასხვაგვარად, მთავარია მიმართული იყოს სპრინტის მიზნის მიღწევისაკენ. ზოგიერთმა გუნდმა შეიძლება გამოიყენოს კითხვების ფორმატი, ზოგიერთმა განხილვა. ქვემოთ მოყვანილია მაგალითები:

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

### 6. დროითი ჩარჩოების განსაზღვრად:

გამოყენებულ იქნა სიტყვა უმთავრესად, რათა აღმოფხვრილ იქნას შეკითხვები დროით ჩარჩოებთან დაკავშირებით, რადგან ისინი აღნიშნავენ დროის მაქსიმუმს და არ გამორიცხავს რომ იყოს ნაკლებიც.

7. „სპრინტის ბექლოგის“ თავს დაემატა სექცია

პროცესის მუდმივი გაუმჯობესებისთვის საჭორია ავიღოთ მინიმუმ ერთი მაღალი პრიორიტეტის პროცესის გაუმჯობესების ამოცანა, რომელიც გამოვლინდა წინა რეტროსპექტივის დროს.

8. თავში „ინკრემენტი“ შევიდა მეტი სიცხადე

ინკრემენტი არის შესრულებული სამუშაოების ერთობლიობა, რომელიც ეხმარება ემპირიციზმს სპრინტის ბოლოს. ინკრემენტი არის ნაბიჯი წინ მიზნისკენ.