

კენ შვაბერი და ჯეფ საზერლენდი

Scrum Guide

(სქრამის სახელმძღვანელო)

სქრამის სახელმძღვანელო: თამაშის წესები

ნოემბერი 2020

Purpose of the Scrum Guide (სქრამის სახელმძღვანელოს მიზანი)

სქრამი შექმენით 1990 წლების დასაწყისში. სქრამის სახელმძღვანელოს პირველი ვერსია დაწერეთ 2010 წელს იმისათვის, რომ ადამიანებს მსოფლიოს მასშტაბით დავხმარებოდით გაგოთ რა არის სქრამი. მას შემდეგ სახელმძღვანელოში შევიტანეთ მცირე, ფუნქციონალური განახლებები. ერთად, ჩვენ ვდაგავართ მის უკან.

სქრამის სახელმძღვანელო 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 უგულვებელყოფა, 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 მკვლევარები, 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 დოკუმენტშია აღწერილი და სქრამის ჩარჩოს ერგება, შესაძლებელია გამოყენებულ იქნას ცალკე. 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 კენ შვაბერი და ჯეფ საზერლენდი

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.

Purpose of the Scrum Guide (სქრამის სახელმძღვანელოს მიზანი)	1
Scrum Definition (სქრამის განმარტება).....	3
Scrum Theory (სქრამის თეორია).....	3
გამჭვირვალობა.....	4
შემოწმება.....	4
ადაპტაცია	4
Scrum Values (სქრამის ღირებულებები)	4
Scrum Team (სქრამ გუნდი)	5
Developers (დეველოპერები)	6
Product Owner (პროდუქტის მფლობელი).....	6
Scrum Master (სქრამ მასტერი).....	7
Scrum Events (სქრამის ღონისძიებები)	8
The Sprint (სპრინტი)	8
Sprint Planning (სპრინტის დაგეგმვა).....	9
Daily Scrum (ყოველდღიური სქრამი)	10
Sprint Review (სპრინტის მიმოხილვა)	11
Sprint Retrospective (სპრინტის რეტროსპექტივა).....	11
Scrum Artifacts (სქრამის არტეფაქტები)	12
Product Backlog (პროდუქტის ბექლოგი)	12
ვალდებულება: პროდუქტის მიზანი	12
Sprint Backlog (სპრინტის ბექლოგი)	13
ვალდებულება: სპრინტის მიზანი	13
Increment (ინკრემენტი)	13
ვალდებულება: „მზადაა“ განმარტება.....	14
დაბოლოება	15
შენიშვნები.....	15
ხალხი.....	15
სქრამის სახელმძღვანელოს ისტორია	15
შეტანილი ცვლილებები 2017 დან 2020 წლამდე	15

Scrum Definition (სქრამის განმარტება)

სქრამი არის მარტივი ჩარჩო, რომელიც ეხმარება ადამიანებს, გუნდებსა და ორგანიზაციებს შექმნან ღირებულება კომპლექსური პრობლემების ადაპტაციური გადაწყვეტების საშუალებით.

სქრამი მოითხოვს, რომ სქრამ მასტერმა შექმნას გარემო, სადაც:

1. პროდუქტის მფლობელი პროდუქტის ბეჭდოვში ახარისხებს კომპლექსური პრობლემების მოსაგვარებელ საქმეს.
2. სქრამ გუნდი შერჩეულ საქმეს გარდაქმნის ღირებულ ინკრემენტად სპრინტის განმავლობაში.
3. სქრამ გუნდი და მისი სტეიქჰოლდერები ამოწმებენ შედეგს და ცვლილებები შეაქვთ მომავალი სპრინტისთვის
4. *შემდგომ კი ყველაფერი შეორდება*

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

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

Scrum Theory (სქრამის თეორია)

სქრამი დაფუძნებულია ემპირიულ მიდგომაზე და ლინ აზროვნებაზე. ემპირიული მიდგომა გულისხმობს, რომ ცოდნა გამოცდილებაზე დაყრდნობით მიიღება და გადაწყვეტილების მიღება დაფუძნებულია იმაზე, თუ რა აღმოვაჩინეთ დაკვირვებით. ლინ 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, შემოწმების და ადაპტაციის ჯეროვნად შესრულებას.

გამჭვირვალობა

მიმდინარე პროცესი და სამუშაო ხილვადი უნდა იყოს როგორც სამუშაოს შემსრულებლებისათვის, ისე მისი მიმღებებისათვის. სქრამში მნიშველოვანი გადაწყვეტილებები მიიღება სქრამის სამ ფორმალურ არტეფაქტზე დაყრნობით. ფარულ და არაცხად არტეფაქტებს მივყავართ გადაწყვეტილებამდე, რომელიც ამცირებს სარგებელს და ზრდის რისკს.

გამჭვირვალობა უზრუნველყოფს შემოწმებას. შემოწმება კი გამჭვირვალობის გარეშე დამაბნეველი და ფუჭად დახარჯული სამუშაოა.

შემოწმება

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 შემოწმების განსახორციელებლად.

შემოწმება უზრუნველყოფს ადაპტაციას. შემოწმება 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 გეგმიდან გადახვევა.

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

Scrum Values (სქრამის ღირებულებები)

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

ვალდებულება, ფოკუსი, დიაობა, პატივისცემა და გამბედაობა

სქრამ გუნდის წევრები ერთგული არიან მიზნების და მხარს უჭერენ ერთმანეთს. მათი ძირითადი ფოკუსი არის სპრინტის მიზანი და მის მისაღწევად გაწეული 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 გადაწყვეტილებები.

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, შემოწმება და ადაპტაცია უმჯობესდება და მის მიმართ ნდობა იზრდება.

Scrum Team (სქრამ გუნდი)

სქრამის ფუნდამენტი არის მცირე გუნდი, სქრამ გუნდი. სქრამ გუნდი შედგება ერთი სქრამ მასტერის, ერთი პროდუქტის მფლობელის და დეველოპერებისაგან. სქრამის გუნდის ქვეშ არ არსებობს ქვეგუნდები ან იერარქია. ის არის პროფესიონალების გუნდი, რომლებიც ფოკუსირებული არიან ერთ მიზანზე, პროდუქტის მიზანზე.

სქრამ გუნდი არის კროსფუნქციონალური, 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 გადაწყობაზე. ამ გუნდებს უნდა ჰქონდეთ საერთო მიზანი, ერთი პროდუქტის ბექლოგი და ჰყავდეთ საერთო პროდუქტის მფლობელი.

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, პროდუქტის მფლობელის და სქრამ მასტერის.

Developers (დეველოპერები)

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

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

- შექმნან სპრინტის გეგმა, სპრინტის ბეჭლოგი
- დანერგონ ხარისხი „მზადაა“ განმარტების დაცვით
- დაკორექტირონ თავიანთი გეგმა ყოველდღიურად სპრინტის მიზანთან მიმართებაში
- როგორც პროფესიონალები, ანგარიშვალდებული იყვნენ ერთმანეთის მიმართ

Product Owner (პროდუქტის მფლობელი)

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

პროდუქტის მფლობელი ასევე პასუხისმგებელია პროდუქტის ბეჭლოგის ეფექტურ მართვაზე, რაც მოიცავს:

- პროდუქტის მიზნის შექმნასა და მის მკაფიო გაჟღერებას;
- პროდუქტის ბეჭლოგის ელემენტების შექმნასა და ცხად კომუნიკაციას;
- პროდუქტის ბეჭლოგის ელემენტების თანმიმდევრობას;
- პროდუქტის ბეჭლოგის გამჭვირვალობის, თვალსაჩინოების და განმარტების უზრუნველყოფას.

პროდუქტის მფლობელს შეუძლია თავად აკეთოს ზემოაღნიშნული საქმე ან დააღებინოს სხვა პირებზე. მიუხედავად არჩევანისა პასუხისმგებელი რჩება პროდუქტის მფლობელი.

იმისათვის, რომ პროდუქტის მფლობელებმა წარმატებას მიაღწიონ, მთელმა ორგანიზაციამ პატივი უნდა სცეს მათ გადაწყვეტილებებს. ეს გადაწყვეტილებები თვალსაჩინოა პროდუქტის ბეჭლოგის ელემენტების განმარტების, თანმიმდევრობის და ასევე სპრინტის მიმოხილვაზე ინკრემენტის შემოწმებისას.

პროდუქტის მფლობელი არის ერთი პირი და არა ჯგუფი ან გაერთიანება. ის შეიძლება წარმოადგენდეს ჯგუფის ან რაიმე გაერთიანების ინიციატივებს პროდუქტის ბეჭდოვთან დაკავშირებით. მათ, ვისაც პროდუქტის ბეჭდოვების ცვლილების სურვილი აქვთ უნდა დაითანხმონ პროდუქტის მფლობელი.

Scrum Master (სქრამ მასტერი)

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

სქრამ მასტერი პასუხისმგებელია სქრამ გუნდის ეფექტურობაზე. ისინი აღწევენ ამას სქრამ გუნდის პრაქტიკების გაუმჯობესებით.

სქრამ მასტერები არიან ჭეშმარიტი ლიდერები, რომლებიც ემსახურებიან სქრამ გუნდს და მთლიანად ორგანიზაციას.

სქრამ მასტერი სხვადასხვა გზებით ეხმარება სქრამ გუნდს, მათ შორის:

- ეხმარება დეველოპერებს თვითორგანიზებულ და კროსფუნქციურ გუნდად ჩამოყალიბებაში;
- ეხმარება სქრამ გუნდს ფოკუსირდნენ ღირებული ინკრემენტის შექმნაზე, რომელიც აკმაყოფილებს „მზადაა“ განმარტებას;
- აცილებს ნებისმიერ წინააღმდეგობას, რაც აბრკოლებს გუნდის პროგრესს;
- უზრუნველყოფს, რომ სქრამის ყველა ღონისძიება ტარდება, ისინი პოზიტიური და პროდუქტიულია და არ ცდება წინასწარ დადგენილ დროის ჩარჩოს.

სქრამ მასტერი ეხმარება პროდუქტის მფლობელს სხვადასხვაგვარად, მათ შორის:

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

სქრამ მასტერი 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.

Scrum Events (სქრამის ღონისძიებები)

სპრინტი არის ყველა სხვა ღონისძიების კონტეინერი. სქრამში თითოეული ღონისძიება არის არტეფაქტების შემოწმების 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.

The Sprint (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 მიმოხილვა და რეტროსპექტივა ხდება სპრინტის განმავლობაში.

სპრინტის განმავლობაში:

- არ ხორციელდება ცვლილებები, რომლებმაც, შესაძლოა, საფრთხის ქვეშ დააყენოს სპრინტის მიზანი;
- არ ხდება ხარისხის სტანდარტის შემცირება;
- პროდუქტის ბექლოგის განახლება ხდება საჭიროებისამებრ;
- სპრინტის მსვლელობისას სამუშაოს შინაარსი შესაძლებელია დაზუსტდეს და გადაიხედოს პროდუქტის მფლობელთან 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 სასწავლო 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 გადაწყვეტილების მისაღებად შეიძლება გამოყენებული იქნას მხოლოდ ის რაც უკვე მოხდა.

სპრინტის გაუქმება დასაშვებია როდესაც სპრინტის მიზანი კარგავს აზრს. მხოლოდ პროდუქტის მფლობელს აქვს სპრინტის გაუქმების უფლება.

Sprint Planning (სპრინტის დაგეგმვა)

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

პროდუქტის მფლობელი უზრუნველყოფს, რომ მონაწილეები მზად არიან განიხილონ პროდუქტის ბექლოგის ყველაზე მნიშვნელოვანი საკითხები და კავშირი პროდუქტის მიზანთან. სქრამის გუნდს ასევე შეუძლია რჩევების მისაღებად მოიწვიოს სხვა ხალხი გუნდის გარედან.

სპრინტის დაგეგმვა ეხება შემდეგ თემებს:

ნაწილი პირველი: რატომ არის ღირებული ეს სპრინტი?

პროდუქტის მფლობელი 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.

ნაწილი მეორე: რისი გაკეთება არის შესაძლებელი მიმდინარე სპრინტში?

პროდუქტის მფლობელთან 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 „მზადაა“ განმარტებაზე, მით უფრო დარწმუნებულები იქნებიან სპრინტის პროგნოზირებაში.

ნაწილი მესამე: როგორ შესრულდება შერჩეული სამუშაო?

თითოეული შერჩეული პროდუქტის ბექლოგის ამოცანისთვის, დეველოპერები გეგმავენ რა არის საჭირო „მზადაა“ განმარტების მიხედვით ინკრემენტის შესაქმნელად. 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.

Daily Scrum (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 სქრამ მასტერი და პროდუქტის მფლობელი აქტიურად არიან ჩართულები სპრინტის ბექლოგის ამოცანების შესრულებაში, ისინი მონაწილეობას იღებენ შეხვედრაში როგორც დეველოპერები.

დეველოპერებს შეუძლიათ აირჩიონ მათთვის სასურველი სტრუქტურა და ტექნიკა, თუ შეხვედრის ფოკუსი სპრინტის მიზნისკენ და დღის სამუშაო გეგმისკენაა მიმართული. ეს ეხმარება ფოკუსის და თვითორგანიზებულობის განვითარებას.

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.

Sprint Review (სპრინტის მიმოხილვა)

სპრინტის მიმოხილვის 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 ბექლოგი. სპრინტის მიმოხილვის შეხვედრა არის სამუშაო სესია და სქრამ გუნდი არ უნდა შემოიფარგლოს მხოლოდ პრეზენტაციით.

სპრინტის მიმოხილვის შეხვედრა არის სპრინტის ბოლო ღონისძიება და მისი ხანგრძლივობა, ერთთვიანი სპრინტის შემთხვევაში მაქსიმუმ 4 საათია. უფრო ხანმოკლე სპრინტისათვის შეხვედრა უფრო ხანმოკლეა.

Sprint Retrospective (სპრინტის რეტროსპექტივა)

სპრინტის რეტროსპექტივის მიზანია გუნდის ეფექტურობის გაზრდის გზების ძიება.

სქრამ გუნდი ამოწმებს და განიხილავს თუ როგორ ჩაიარა ბოლო სპრინტის განმავლობაში პროცესებმა, ინტერაქციებმა და რამდენად ახლოს იყო ინკრემენტი “მზადაა” 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 ბექლოგშიც.

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

Scrum Artifacts (სქრამის არტეფაქტები)

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

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

- პროდუქტის ბექლოგისთვის ეს არის პროდუქტის მიზანი;
- სპრინტის ბექლოგისთვის ეს არის სპრინტის მიზანი;
- ინკრემენტისთვის ეს არის “შზადაა” განმარტება.

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

Product Backlog (პროდუქტის ბექლოგი)

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

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

დეველოპერები, რომლებიც შეასრულებენ ამოცანებს, პასუხისმგებლები არიან მათი ზომის განსაზღვრაში. პროდუქტის მფლობელი 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, ყავს 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 უარყო) ერთი მიზანი, სანამ ისინი სხვას დაისახავენ.

Sprint Backlog (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 ფოკუსირებულიები.

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 იწყებს თანამშრომლობას პროდუქტის მფლობელთან, რათა გადახედონ სპრინტის ბექლოგის საკითხებს, სპრინტის მიზანზე ზეგავლენის მოხდენის გარეშე.

Increment (ინკრემენტი)

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

სპრინტში შეიძლება რამოდენიმე ინკრემენტი შეიქმნას. ყველა ინკრემენტი ერთობლივად წარმოდგენილია სპრინტის მიმოხილვაზე, რითაც ხდება ემპირიული მიდგომის მხარდაჭერა. თუმცა, ინკრემენტი შეიძლება მიეწოდოს ჩართულ მხარეებს სპრინტის დასრულებამდე. სპრინტის მიმოხილვას არ უნდა შეხვედოთ, როგორც ღირებულების მიწოდების ერთადერთ ეტაპს.

სამუშაო ვერ გახდება ინკრემენტის ნაწილი თუ ის არ შეესაბამება „მზადაა“ განმარტებას.

ვალდებულება: „მზადაა“ განმარტება

„მზადაა“ განმარტება არის ოფიციალური აღწერა თუ როგორი უნდა იყოს ინკრემენტი იმისათვის, რომ დააკმაყოფილოს პროდუქტის ხარისხის მოთხოვნები.

როგორც კი პროდუქტის ბეჭლოგი შეესაბამება „მზადაა“ განმარტებას, იბადება ინკრემენტი.

„მზადაა“ განმარტება ხელს უწყობს საერთო გაგებას თუ რა სამუშოები ჩატარდა ინკრემენტზე. თუ პროდუქტის ბეჭლოგი არ შეესაბამება „მზადაა“ განმარტებას, არ შეიძლება მისი დარეღიზება და არც სპრინტის მიმოხილვაზე წარდგენა. ამის ნაცვლად, ის ბრუნდება პროდუქტის ბეჭლოგში მომავალში განხილვისთვის.

თუ ინკრემენტის „მზადაა“ განმარტება ორგანიზაციის სტანდარტებით არის გაწერილი, ყველა სქრამ გუნდმა ის უნდა გაითვალისწინოს. თუ არ არსებობს ორგანიზაციული სტანდარტი, სქრამ გუნდმა თვითონ უნდა შექმნას პროდუქტის შესაბამისი „მზადაა“ განმარტება.

დეველოპერების ვალდებულები არიან შეასრულონ განმარტების მოთხოვნები. თუ ერთ პროდუქტზე რამოდენიმე გუნდი მუშაობს, მათ უნდა ჩამოყალიბონ და შეასრულონ საერთო „მზადაა“ განმარტება.

დაბოლოება

სქრამის სახელმძღვანელო, 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 კონტეინერი.

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 სახელმძღვანელოს 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 სახელმძღვანელო 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).

შეტანილი ცვლილებები 2017 დან 2020 წლამდე

კიდევ უფრო ნაკლებად დოგმატური

წლების განმავლობაში, სქრამის სახელმძღვანელო გახდა ნაკლებად დოგმატური. 2020 წლის ვერსიის მიზანია, სქრამში შემცირდეს ან/და შერბილდეს დოგმატური ენა. მაგალითად, ამოღებულია ყოველდღიური სქრამის შეკითხვები, შემცირებულია პროდუქტის ბექლოგის ელემენტების ატრიბუტები, სპრინტ ბექლოგის რეტროს ელემენტები, ასევე შერბილებულია სპრინტის გაუქმების პროცედურები და ა.შ.

ერთი გუნდი, ფოკუსირებული ერთ პროდუქტზე

ცვლილების მიზანი იყო გამორიცხულოყო ცალკე გუნდის არსებობა, გუნდის შიგნით, რომელმაც გამოიწვია "წარმომადგენლის" და "ისინი და ჩვენ" დინამიკა პროდუქტის მფლობელს და დეველოპმენტის გუნდს შორის. ახლა არსებობს მხოლოდ ერთი სქრამ გუნდი, ფოკუსირებული მიზანზე, სამი სხვადასხვა ნაკრები პასუხისმგებლობებით: პროდუქტის მფლობელი, სქრამ მასტერი და დეველოპერები.

პროდუქტის მიზნის კონცეპტი

2020 წლის სქრამის სახელმძღვანელო წარმოგვიდგენს პროდუქტის მიზნის კონცეპტს, იმისათვის რათა სქრამის გუნდის ფოკუსირება მოხდეს უფრო დიდი და ღირებული მიზნისკენ. თითოეულმა სპრინტმა პროდუქტი უნდა მიაახლოვოს საბოლოო პროდუქტის მიზანს.

სპრინტის მიზანი, "მზადაა" განსაზღვრება და პროდუქტის მიზანი

წინა ვერსია სქრამის სახელმძღვანელოში, ცხადად არ იყო განსაზღვრული სპრინტის მიზნის და კონცეპტი "მზადაა"-ს შინაარსი. არ მოიხსენიებოდა როგორც არტეფაქტები, მაგრამ დაკავშირებული იყო არტეფაქტებთან. 2020 წლის სქრამის სახელმძღვანელოს ვერსიას მეტის სიცხადე შემოაქვს ამ ტერმინებში. სამივე არტეფაქტი ახლა მოიცავს "პასუხისმგებლობებს". პროდუქტის ბექლოგი - პროდუქტის მიზანს; სპრინტის ბექლოგი - სპრინტის მიზანს, ხოლო ინკრემენტი კი განსაზღვრებას მზადაა (ბრჭყალების გარეშე) ეს დამატებითი განსაზღვრებები უზრუნველყოფს მეტ გამჭირვალეობას და თითოეული არტეფაქტის პროგრესზე ფოკუსირებას.

თვით მართვა და არა თვითორგანიზება

წინა სქრამის სახელმძღვანელოში დეველოპერების გუნდი ხასიათდებოდა როგორც თვით ორგანიზებული, გუნდის წევრები ირჩევდნენ ვინ და როგორ შეასრულებდა სამუშაოს. 2020 წლის სქრამის სახელმძღვანელო მეტად ფოკუსირებული სქრამ გუნდზე, აქცენტი გუნდის თვით მართვაზეა და რომელიც ირჩევს ვინ, როგორ და რაზე იმუშავებს.

სპრინტის დაგეგმვის სამი საკითხი

სპრინტის დაგეგმვის საკითხებს "რა" და "როგორ" 2020 წლის სქრამის სახელმძღვანელოში დამატა მესამე საკითხი - "რატომ" რომელიც მეტ აქცენტს აკეთებს და მიმართულია სპრინტის მიზნისკენ.

ენის გამარტივება ფართო აუდიტორიისთვის

2020 წლის სქრამის სახელმძღვანელო მეტ აქცენტს აკეთებს რთული განმარტებების და ტერმინების შემცირებაზე, ასევე ამოღებულია ტერმინები რომლებიც დაკავშირებული საინფორმაციო ტექნოლოგიების (IT) სფეროსთან (მაგალითად ტესტირება, სისტემა, დიზაინი, ტექნიკური მოთხოვნები და ა.შ.) სქრამის სახელმძღვანელო შემცირდა 13 გვერდამდე (ორიგინალში).

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