

*Бровді А. М., аспірант,
Шаркаді М. М., к.е.н., доцент,
доцент кафедри кібернетики
і прикладної математики*

СКРАМ МЕТОДОЛОГІЯ УПРАВЛІННЯ ПРОЕКТАМИ

ДВНЗ «Ужгородський національний університет»

Управління проектами це важливий процес, який забезпечує вчасне та вірне виконання всіх цілей та завдань проекту. На сьогоднішній день існує дуже багато методологій управління проектами. Однією з найбільш використовуваних в ІТ сфері є скрам методологія.

Скрам - це спосіб гнучкого управління складними проектами, пов'язаними з розробкою програмного забезпечення. Назва походить від гравців регбі та перекладається як «сутичка». У регбі це елемент гри, який показує важливість командної роботи задля перемоги. Іншими словами, скрам - це фреймворк управління, згідно з яким одна або кілька кросфункціональних самоорганізованих команд створюють продукт поетапно.[1]

У скрамі використовуються ітерації фіксованої довжини, які називаються спринтами. Вони зазвичай займають 1-2 тижні (до 1 місяця).

Отже, так як командна робота для скрам методології це основа, то розглянемо ролі та обов'язки учасників скрам-команди.

Роль та обов'язки власника продукту (Product Owner).[1]

Продукт-овнер визначає, як буде виглядати продукт і які функції він повинен містити. Очікується, що продукт-овнер включатиме відгуки зацікавлених сторін для створення максимально цінного продукту для кожного спринта. Продукт-овнери підтримують беклог і забезпечують, щоб усі знали пріоритети.

Продукт-овнери здійснюють такі види діяльності:

- Чітко визначає беклог продукту (Беклог - лист задач, які потрібно виконати щоб довести продукт до критеріїв прийому замовником);
- Розставляє елементи в беклозі продукту для найкращого досягнення цілей і місій;
- Оптимізувати вартість роботи, яку виконує команда розробників;
- Переконається, що беклог продукту є чітким, прозорим і зрозумілим для всіх і показує, над чим команда Scrum працюватиме далі;
- Переконається, що команда розробників розуміє елементи в беклозі продукту на необхідному рівні.

Роль і обов'язки розробника.[2]

Розробники вирішують, як виконати роботу, поставлену продукт-овнером. Команди структуровані та наділені повноваженнями для організації та керування власною роботою. Отримана синергія оптимізує загальну

ефективність та результативність. Розробники включають будь-кого в команду, який робить внесок у досягнення мети спринту.

Характеристики команди розробників

Хороші команди розробників мають такі характеристики:

- Самоорганізація. Ніхто не вказує членам команди, як перетворити відставання продукту в збільшення функціональних можливостей, які можна випустити;
- Міжфункціональність. Команди мають усі навички, необхідні для створення пристрою продукту;
- Ментальність однієї команди. Скрам не присвоює звання членам команди розробників, незалежно від роботи, яку виконує людина. Серед розробників також немає підгруп, незалежно від доменів, які потрібно вирішувати, як-от тестування, архітектура, операції або бізнес-аналіз. Окремі члени команди розробників можуть мати спеціалізовані навички та напрямки, але відповідальність належить команді розробників в цілому.

Ідеальний розмір для команди розробників — від 3 до 9 осіб, не враховуючи скрам-майстра та власника продукту. Менша команда не зможе виконати достатньо задач кожного спринта.

Роль і відповідальність скрам-майстра (Scrum Master).[2]

Скрам-майстер допомагає скрам-команді працювати на найвищому рівні. Він також захищає команду від внутрішніх і зовнішніх відволікань. Скрам-майстер зобов'язує команду скрам відповідати її робочим угодам, цінностям scrum та самій структурі scrum.

Функції Scrum Master

- Тренер: сприяє проведенню зустрічей, розмов та покращень.
- Захисник: Робить все, щоб команда могла залишатися зосередженою.
- Лідер: веде без повноважень і ставить команду на перше місце.
- Адвокат: зміцнює принципи гнучкості в усій організації.

Вперше Скрам був застосований в компаніях, які виробляють програмне забезпечення. Команди програмістів в ІТ компаніях і підрозділах залишаються головними споживачами Скрам. За даними звіту Scrumalliance 70% ІТ-компаній використовують скрам. Серед них такі гіганти як Google, Amazon, Salesforce.com, Microsoft, Adobe. Однак автор методології(Джефф Сазерленд) наполягає, що скрам застосовується для вирішення будь-яких завдань, наприклад, у виробництві, будівництві, освіті, політиці і навіть при вирішенні побутових завдань, на кшталт генерального прибирання або організації свята.

Список літератури

1. Джефф Сазерленд. SCRUM. Революционный метод управления проектами = SCRUM. The art of doing twice the work in half the time. — Манн, Иванов и Фербер, 2016. — 288 с. — ISBN 978-5-00057-722-6.
2. <https://www.scrumalliance.org> [Електронний ресурс].