УДК 330

МЕТОДОЛОГИЯ SCRUM КАК ИНСТРУМЕНТ УПРАВЛЕНИЯ

Близнюк Анастасия Михайловна

магистрант

Научный руководитель: **Терехова Александра Ивановна**

к.п.н. доцент,

«Российский государственный социальный университет» филиал в г. Минске

Аннотация: На сегодняшний день традиционные методы проектного управления устаревают, именно поэтому необходимо внедрять во многие сферы жизни современные гибкие методологии, одной из которых является Scrum. Она позволяет повысить эффективность и продуктивность работы в целом. В данной статье подробно описывается методология Scrum в качестве формы управления.

Ключевые слова: Управление, Scrum, классификация, бэклог, спринт.

SCRUM METHODOLOGY AS A MANAGEMENT TOOL

Blizniuk Anastasia Mihailovna

Scientific advisor: **Terehova Alexandra Ivanovna**

Abstract: Today, traditional project management methods are becoming obsolete, which is why modern agile methodologies need to be introduced in many areas of life, one of which is Scrum. It allows you to increase efficiency and productivity in general. This article details Scrum methodology as a form of management.

Key words: Management, Scrum, classification, Backlog, Sprint.

В современном мире трудно представить себе успешную компанию, уровень управления внутри которой не следует новейшим тенденциям. Почему так важно правильно управлять и что вообще входит в это понятие?

Существует множество определений данного слова: от Толкового словаря Ожегова, который предоставляет 5 значений [1], до публицистики, в любой статье которой каждый автор пытается добавить что-то новое. В современной литературе «управление» часто отождествляют со словом «менеджмент».

По нашему мнению, наиболее полно термин управление в значении деятельности, связанной с производством, организации приведен нами ниже.

Управление — это процесс координации и контроля ресурсов компании, который в конечном итоге приводит к выполнению плана, задачи, цели. Данный процесс подразумевает под собой выполнение определенных функций. Менеджмент, по нашему мнению, является совокупностью методов, принципов, форм и приёмов управления. Несмотря на то, что наука менеджмента скорее предоставляет способы осуществления управления, функции обоих понятий несут схожий смысл, а соответственно, и их ценность.

Существует несколько классификаций, которые характеризуют функции управленца, или менеджера. Некоторые опираются на «базис»: например, Александр Фридман на своих семинарах приводит 3 основные функции – это планирование, делегирование и контроль. Если же обратиться к истокам, то в качестве яркого примера можно рассмотреть классификацию Анри Файоля, опубликованную еще в 1923 году. Данная классификация определяет целых шесть групп функций: техническая, коммерческая, финансовая, страховая, учетная, административная [2, с. 8]. Таким образом, очевидно, что выполнение всех этих функций требует определенной методологии, которая поможет оптимизировать этот процесс. Именно такой методологией и является всемирно известная SCRUM-методология.

Scrum — это методология, которая помогает группе людей/команде достигать цели при помощи совместной работы. Этот способ организации направлен на анализ предыдущего опыта, ошибок, на осваивание принципов самоорганизации, на постоянное совершенствование навыков команды.

Наиболее популярна данная методология в сфере разработки IT-продуктов, однако в настоящее время многие компании начали активно внедрять её в работу. Scrum часто представляют в качестве платформы для управления проектами по методике Agile, хотя второе понятие в мировом понимании скорее относится к образу мышления, нежели к методологии. Если описать Scrum тремя словами, то это – роли (должности), собрания, артефакты (инструменты для решения задач).

Артефактом называется инструмент для решения проблемы, тот процесс, предмет, алгоритм, который мы создаем. Основными артефактами являются бэклог продукта, бэклог спринта и инкремент с критериями готовности. Этим трём константам придерживаются каждая команда, работающая по методике Scrum.

Теперь вернемся к ролям (должностям). Для методологии Scrum характерно обязательное наличие владельца продукта, Scrum-мастера, команды разработчиков/сотрудников. Владелец продукта – человек, который обладает видением того, какой результат вы должны получить по окончании работы проекта. Основной его задачей является понимать и отслеживать требования и тенденции рынка, бизнеса и клиента (заказчика). Именно этот человек составляет бэклог продукта, управляя им, сотрудничают с руководством компании и командой, дают понятные указания и т.д.

Scrum-мастер следит за применением приёмов методологии в своих командах. Обучение команды, владельца продукта и оптимизация внутренних процессов – всё это ответственность данной роли. Важным критерием здесь является понимание работы, которая в разработке у команды, ведь именно знающий Scrum-мастер оптимизирует и координирует процесс общего взаимодействия, составляет перечень необходимых ресурсов.

Команда разработчиков/сотрудников выполняет основную техническую/оперативную часть. В такой команде обычно 5-7 человек, каждый из которых обладает специфическими компетенциями.

Собрания, или мероприятия, – это встречи всей команды, которые проводятся с обозначенной регулярностью для постоянного отслеживания продвижения по задачам. Типы таких собраний могут быть различными, но существует пять основных. Прежде, чем перейти к классификации, важно объяснить, что такое спринт. Спринт – это промежуток времени, в течение которого команда работает над созданием инкремента. Периодичность спринта может быть различной, чаще всего спринт длится две недели. Дейв Уэст из Scrum.org рекомендует планировать спринт тем короче, чем сложнее работа и чем больше в ней неизвестных. Именно это понятие и является ключевым в методологии Scrum.

1. **Организация**, или ведение, **бэклога**. Ответственность за это мероприятие несет именно владелец продукта. Результатом является приведение итогового продукта в соответствие с необходимой концепцией, соответствующей тенденциям рынка и потребностям заказчика. Именно поэтому важной частью здесь является приоритезация задач на основании обновленной информации как от клиента, так и от команды разработчиков.

2. **Планирование спринта**. Целью данного мероприятия является планирование работы на предстоящий период. Пользовательские истории из бэклога соотносятся с планируемым результатом работы, важной особенностью является согласование с командой разработчиков, при этом каждый член

команды должен иметь четкое понимание своих задач. Координирует данную встречу Scrum-мастер.

3. **Ежедневное Scrum-совещание**, или «стендап», является коротким 10-15-минутным собранием. Результатом данной встречи является осведомленность каждого члена команды о происходящем. Самое подходящее время для сообщения о появлении каких-либо проблем, мешающих достичь цели.

4. **Обзор итогов спринта** – этот тип встречи необходим для показа инкремента. Каждый член команды демонстрирует завершенные задачи из бэклога, вся команда делится отзывами. В результате встречи владелец продукта решает, выпускать или нет созданный инкремент, либо спринт может продолжиться.

5. Целью **ретроспективы** является анализ и фиксация успешных и неудачных действий, взаимодействия внутри команды, инструментов.

Все встречи от планирования бэклога до ретроспективы проводятся в течение спринта, а в ходе разработки продукта продолжительность спринта остается неизменной.

Методология Scrum, которую разработали Джефф Сазерленд и Кен Швабер, при правильном и постепенном внедрении может решать многие проблемы прямо в процессе выполнения проекта. Scrum — абсолютная противоположность стандартному подходу, который часто применяется для реализации задач и проектов. Scrum уже активно внедрен в систему управления многих компаний из технологической сферы и из традиционных, иногда даже некоммерческих. Подход, лежащий в основе, можно применять в разных видах деятельности, в которых требуется коллективная работа. Важными характеристиками Scrum является ее гибкость и ориентированность на клиента, так как она предполагает его (клиента) непосредственное участие в процессе работы [3].

Джефф Сазерленд советует начать со сбора команды и составления бэклога. Нужно составить концепцию своего продукта и начать дробить его на задания. Не обязательно все требования сразу вносить в бэклог — можно выделить на это неделю. «Пока члены вашей команды проводят ежедневные собрания на ходу и первые спринты, вы сможете за это время составить довольно объемный бэклог, чтобы было чем занять команду на несколько спринтов вперед. Не забывайте почаще в него заглядывать, потому что команда начнет ускорять темп и будет выполнять больший объем работ, чем вы планировали в самом начале» [4].

Список литературы

1. Толковый словарь Ожегова [Электронный ресурс]. – Режим доступа <https://slovarozhegova.ru/word.php?wordid=33238> – Дата посещения: 24.11.2021
2. Вергилес Э.В. Анализ принципов управления Анри Файоля. — Моск. гос. ун-т экономики, статистики и информатики. — М., 2001 г. – с. 8-10
3. Что такое SCRUM [Электронный ресурс]. – Режим доступа <https://www.atlassian.com/ru/agile/scrum> – Дата посещения: 20.11.2021
4. SCRUM Development Process [Электронный ресурс]. – Режим доступа <http://www.jeffsutherland.org/oopsla/schwapub.pdf> – Дата посещения: 20.11.2021