

ПОРІВНЯННЯ SCRUM ТА KANBAN

Останнім часом майже кожна ІТ компанія намагається зробити свою роботу гнучкою, тобто по Agile. Agile – це сімейство гнучких підходів до розробки програмного забезпечення.

У Agile-маніфесті [1] сформульовано сенс розробки програмного забезпечення по Agile: «Люди та взаємодія важливіше процесів та інструментів.

Працюючий продукт важливіше вичерпної документації. Співпраця з замовником важливіше узгодження умов контракту. Готовність до змін важливіше дотримання першочергового плану» [1].

Agile пропонує не слідкувати за заздалегідь поставленим планом, важливо вміти мінятися залежно від умов та проблем. Важливо вчасно почути думку замовника, мати можливість змінити план залежно від його відгука про пророблену роботу. Даний підхід дозволяє віднайти помилки у розробці на ранніх етапах, не чекаючи завершення проекту по плану.

До сімейства Agile відносяться такі фреймворки як Scrum та Kanban. Scrum – це фреймворк призначений для розробки та підтримки важких проектів, що надає спектр можливостей для продуктивної та творчої розробки продуктів з максимально можливою цінністю, а також вирішення нетривіальних завдань в процесі розробки [1].

У даному фреймворку над кожним проектом працює універсальна команда спеціалістів, власник продукту та scrum-майстер. Власник продукту з'єднує команду з замовником, слідкує за ходом розвитку проекту.

Scrum-майстер допомагає йому у організації: проводить загальні мітинги, вирішує побутові проблеми, мотивує команду та слідкує за дотриманням вимог scrum-підходу.

Фреймворк поділяє робочий процес на рівні спринти, зазвичай на період від тижня до місяця. Перед початком кожного спринта визначається ціль та обираються задачі, що мають бути виконані під час спринта.

У кінці проводиться огляд спринта, обговорюються результати. Плюси спринтів у тому, що легко порівнювати між собою роботу, що була зроблена у кожному з них, що дозволяє керувати ефективністю роботи команди.

Kanban – це метод, що демонструє, що відбувається в проекті під час робочого процесу. Завдяки канбану формується розуміння того, яка робота виконується, по яким правилам, з яким об'ємом задач можна впоратись за одиницю часу та який результат даємо замовнику [3].

Задача канбану збалансувати різних спеціалістів в середині команди та уникнути ситуацій, коли одні працюють без перерв, а інші не мають роботи.

Уся команда єдина, нема поділу на ролі, такі як власник продукту та scrum-майстер. Поділ роботи відбувається не по спринтам, а по стадіям завершення роботи над задачею: «Планується», «У розробці», «Тестується», «Завершено» та інші.

Показником ефективності таких команд є швидкість виконання задачі. Якщо задача завершилась швидко, то команда працювала продуктивно, а якщо повільно, то потрібно шукати на якому етапі розробки є проблеми.

При використанні цього підходу у розробці програмного забезпечення використовуються дошки, що дозволяють візуалізувати процес розробки, щоб процес розробки був відкритим та зрозумілим для усіх.

Список використаних джерел

1. Agile-маніфест розробки програмного забезпечення [Електронний ресурс] // *Ward Cunningham*. 2001.

URL: <http://agilemanifesto.org>.

2. Швабер К. Руководство по Скраму [Електронний ресурс] / К. Швабер, Д. Сазарленд // *Creative Commons*. 2016. URL: <https://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v2016/2016-Scrum-Guide-Russian.pdf>.

3. Андерсон Д. КАНБАН КРАТКОЕ РУКОВОДСТВО [Електронний ресурс] / Д. Андерсон, Е. Кармайкл. 2015. URL: http://kanbanguide.ru/wp-content/uploads/2018/02/Essential-Kanban-Condensed-v1.0.01.02-_rus.pdf.