

Порівняння методологій Scrum та Kanban в управлінні проектами в ІТ сфері

Щодня в різних командах, компаніях і галузях створюються та завершуються тисячі проектів. З такою кількістю різних типів проектів і процесів, не дивно, що існує багато різних способів керування цими проектами. Управління проектами — це область, що постійно розвивається, для успішної роботи в якій необхідно застосовувати поєднання декількох методологій. Найбільш популярні з них відрізняються один від одного не лише своєю структурною організацією, але й вимагають використання різних кінцевих результатів, процесів і розробки програмного забезпечення для управління проектами.

Kanban і Scrum — це методології управління проектами, які виконують завдання проекту невеликими кроками та тримають курс на постійному вдосконаленні. Але процеси, які вони використовують для досягнення цих цілей, різні.

Scrum розбиває роботу команди проекту на обмежені по часу частини, які називаються спринтами (sprint – англ.). Зазвичай вони тривають від одного до чотирьох тижнів [1].

Дана методологія має невелику команду людей, Scrum Team. Команда Scrum складається із одного Scrum Master (відповідає за контроль над робочими процесами під час спринту, оптимізує їх і постійно покращує), одного Product Owner (відповідає за початкове планування, визначення пріоритетів завдань і цінність продукту) і Developers (виконують завдання в спринті). В середині команди Scrum немає підкоманд чи ієрархій. Це згуртоване об'єднання професіоналів, у будь-який момент часу сфокусованих на одній меті - Product Goal [2].

Крім цього, в Scrum методології передбачаються конкретні заходи — щоденні зустрічі, планування спринту, ретроспектива спринта.

У свою чергу Kanban є менш структурованим і базується на візуалізації нематеріальної діяльності, розумової праці, з метою правильної роботи сервісу, досягнення балансу між замовленням споживача та можливостями сервісу. Ця методологія не має встановленого періоду часу, коли елементи повинні бути виконані. Вона керується пріоритетними завданнями на дошці Kanban. На цій дошці наявні різні стовпці, що вказують, в якому стані знаходиться завдання, над якими виконується робота команди. До таких завдань можуть бути включені як завершені завдання, так і завдання, що наразі знаходяться у процесі розробки та такі, що поки ще не знаходяться в роботі [3].

Отже, проаналізувавши кожну з цих методологій, можна сказати, що ключовою рисою, яка їх об'єднує є те, що вони дозволяють проектам адаптуватися до змін, заохочують до залучення до роботи над проектом усіх членів команди, мають короткі цикли розробки. Щодо головних відмінностей, які є між цими методологіями, то це те, що Kanban зосереджена на візуалізації завдань, виконує їх безперервно, доки проект не буде завершено, тоді як Scrum структурує робочий процес і команду для виконання проектів у коротші терміни, перевіряючи під час спринту отримані результати.

Список використаних джерел:

1. Pete Deemer, Gabrielle Benefield, Craig Larman, Bas Vodde: The: Scrum Primer A Lightweight Guide to the Theory and Practice of Scrum Version 2.0, 2012
2. Кен Швабер, Джефф Сазерленд: Исчерпывающее руководство по Scrum: Правила игры, 2020.
3. Дэвид Дж. Андерсон, Энди Кармайкл: Канбан Краткое руководство, принципы практики, 2016.

Наукова публікація розроблена в рамках проекту Erasmus+ “Діджиталізація економіки як елемент сталого розвитку України та Таджикистану (DigEco) 618270-EPP-1-2020-1-LT-EPPKA2-CBHE-JP” / The paper is developed in the framework of ERASMUS+ CBHE project “Digitalization of economic as an element of sustainable development of Ukraine and Tajikistan” / DigEco 618270-EPP-1-2020-1-LT-EPPKA2-CBHE-JP.

Цей проект фінансується за підтримки Європейської Комісії. Цей документ відображає лише погляди автора, і Комісія не несе відповідальності за будь-яке використання інформації, що міститься в документі / This project has been funded with support from the European Commission. This document reflects only the views of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained there in.