

ПЕРЕВАГИ ТА НЕДОЛІКИ ВИКОРИСТАННЯ МЕТОДОЛОГІЇ SCRUM ЯК ГНУЧКОГО ІНСТРУМЕНТУ УПРАВЛІННЯ ІТ-ПРОЕКТАМИ

У наш час, сфера інформаційних технологій розвивається та росте дуже швидко, саме тому, компаніям по всьому світу необхідно змінювати методику управління проектами та покращувати свої, вже існуючі, організаційні процеси на підприємстві. Це потрібно для того, щоб була можливість скоротити час, який необхідний для виробництва та реалізації продукту, покращити його якість, зменшити вартість такої реалізації, та оптимізувати ресурси, які були використані на самому підприємстві. Тільки завдяки цьому, компанія зможе зберігати свої конкурентні позиції на ринку надання ІТ-послуг.

Деякі десятиліття тому, компанії зрозуміли, що процеси, які вони використовують для розробки програмних продуктів перестали працювати. Проекти стали реалізовуватися дуже повільними темпами, а запити клієнтів перестали відповідати кінцевому результату. Причиною цього став традиційний метод управління проектами, у якому вимоги були зафіксовані ще на початку, і не могли бути змінені до кінця розробки проекту. Саме тому, на сьогодні, для утримання підприємством конкурентних позицій на ринку, найважливішою рисою є гнучкість. Як показало дослідження, що було проведене Boston Consulting Group [1], саме завдяки гнучкості, компанії по всьому світу збільшують свої прибутки у п'ять разів, та ростуть і розвиваються значно швидше інших.

У сучасному світі наявна велика кількість різноманітних гнучких методів управління проектами. Одним з таких методів є Scrum, який є частиною методології Agile. Його головною метою є управління проектом, шляхом поділу його на кілька частин, та повторення циклу планування, реалізації та оцінки на кожній з них. Етапи Scrum називаються спринтами, і майже завжди тривають від 2 до 4 тижнів, а вся робота, зроблена під час спринта - переглядається в кінці. У процесі беруть участь люди, які виконують одну з 3 ролей, а саме: людина яка представляє компанію (власник продукту), менеджер проекту (scrum-майстер) та команда. Загалом, за допомогою методології Scrum, команда зосереджується навколо меншої мети, а потім об'єднує її з основною метою проекту [2].

Найбільшою перевагою методології Scrum є гнучкість. Адже адаптувати проект до змін набагато легше, ніж при використанні традиційних методів, таких як Waterfall та інші. Ця методологія ідеально підходить для проектів, які від початку не мають чітких вимог, і вимагають гнучкого підходу, тому що завдяки їй, вимоги можуть змінюватися та впроваджуватися у процесі реалізації проекту. Наступною перевагою є регулярний зворотний зв'язок, який сприяє високій якості створеного продукту, а в подальшому підвищує задоволеність клієнтів. Адже, відгук від стейкхолдерів надходить відразу після завершення спринту, а подальші вимоги формуються та реалізуються набагато швидше. Ще одним плюсом методології Scrum є комунікація, а саме: щоденні зустрічі (дзвінки), де кожен член команди розповідає про результати роботи на вчорашній день, та плани на сьогодні, а також зустрічі з планування та ретроспективи спринтів. Завдяки великій кількості спілкування зникають непорозуміння між членами команди, а також виникає ефективна співпраця, яка сприяє досягненню спільної мети.

Проте, незважаючи на велику кількість переваг, Scrum має й певну кількість недоліків. Перш за все - це тривалість підготовки. Хоча дана методологія має забезпечити якісні результати для компанії, для її впровадження все ж необхідна спеціально навчена команда, а кожен учасник Scrum-процесу повинен розуміти специфіку та особливості даного підходу. Наступним недоліком є те, що дана методологія підходить лише для невеликих команд (до 12 осіб), а деяким організаціям може бути складно переформувати своїх робітників у команди. Ще одним недоліком є довший час, адже проекти Scrum не мають чіткого графіку, а працюють в рамках спринтів, тому час розробки може бути довшим.

Отже, як згадувалося раніше, методологія Scrum має досить багато переваг та недоліків, але все ж, незважаючи на це, при належному плануванні та розумному прийнятті рішень, компанія може досягти більш продуктивних результатів та створити більш якісний продукт в кінці.

Список використаної літератури

- 1)<https://www.bcg.com/publications/2017/people-boosting-performance-through-organization-design>
- 2)Schwaber K, Beedle M. Agile software development with Scrum. Upper Saddle River: Prentice Hall; 2002 Feb.