

Планирование спринта: дорожная карта к эффективности Agile

24.04.2024

Если бы мне пришлось назвать только одно ключевое событие во всей системе Scrum, которое постоянно недооценивается, то это было бы планирование спринта. Это совместное совещание, на котором Scrum-команда готовит свою работу к следующему спринту. Оно не должно занимать более двух часов за двухнедельный спринт. Вместо всего этого часто все заканчивается неопределенностью и большим объемом работы, которую еще предстоит проделать, чтобы прояснить, каковы будут рамки следующего спринта.

Планирование спринта и его значение в Agile-разработке



Это мероприятие, на котором команда рассматривает бэклог продукта. Это список эпиков и фич, содержащих требования и критерии приемки продукта. Команда выбирает из бэклога

наиболее приоритетные элементы для работы над ними в следующем спринте. Затем эти пункты разбиваются на отдельные задачи, которые формируют полную работу, которую команда разработчиков должна выполнить для успешного завершения и сдачи спринта. Важность планирования спринта заключается в установлении общего понимания работы, которую команда обязуется выполнить. Кроме того, оно определяет, какие элементы являются наиболее ценными на данный момент, поэтому спринт-планирование максимизирует ценность для клиента. И наконец, этот процесс неявно создает чувство ответственности и приверженности у всей команды. Естественно, это повышает продуктивность команды.

Компоненты планирования спринта

Есть несколько основных частей, которые должно содержать каждое собрание по планированию спринта в Scrum.

Бэклог продукта

Перед планированием спринта владелец продукта должен уточнить бэклог продукта, чтобы убедиться, что он актуален и имеет приоритеты. Во время встречи по планированию спринта команда рассматривает бэклог продукта. Они обсуждают элементы, которые находятся в верхней части бэклога.

Цель спринта

Команда согласованно определяет цель спринта и видение, которое владелец продукта имеет для этого спринта. Это краткое изложение, описывающее, как будет выглядеть дополнительная ценность команды после окончания спринта. Цель спринта должна быть конкретной, измеримой и достижимой в течение одного спринта.

Содержание спринта

Элементы из бэклога, отобранные для следующего спринта, формируют контент спринта. Команда должна быть уверена, что

все, что находится в контенте, может быть полностью выполнено в течение спринта. Для этого команде необходимо оценить усилия для каждого элемента из контента спринта.

Части совещания по планированию спринта



Если рассматривать компоненты в перспективе, то все они формируют конкретные действия, которые вы ожидаете выполнить в ходе планирования спринта. Команда уточняет бэклог. Это обсуждение между владельцем продукта (как владельцем контента) и командой разработчиков, которые здесь, чтобы понять цель и критерии приемки элементов. Пункт (или история) уточняется только в том случае, если вся команда согласна с тем, что история понятна для разработки.

Чего достичь

Конечная цель собрания по планированию спринта – определить цель спринта и согласовать содержание спринта, над которым команда будет работать в предстоящем спринте. Чтобы это произошло, у команды должно быть достаточно готовых историй и функций, которые могут сформировать этот контент в бэклоге. Задача владельца продукта – расставить приоритеты историй до

встречи, чтобы команда разработчиков знала, какие темы имеют наивысший бизнес-приоритет. Задача команды разработчиков – ознакомиться с этими темами и оценить усилия по их включению в бэклог.

Как достичь

Встреча по планированию спринта – это общение и сотрудничество между владельцем продукта и командой разработчиков. Они работают вместе, чтобы получить ясность в отношении объема наиболее приоритетных элементов в бэклоге. После того как команда уточнит достаточно приоритетных историй, владелец продукта определит, что является целью следующего спринта. Это сообщение всем внешним заинтересованным сторонам, в котором говорится о том, чему в основном будет посвящен следующий спринт. Или каков будет основной замысел и цель поставки в этом спринте? Затем команда разработчиков рассчитывает потенциал команды на спринт и заполняет содержание спринта наиболее приоритетными пунктами, которые формируют цель спринта. В конце концов, команда может добавить в содержание спринта другие истории, которые не достигают цели спринта. Даже если только для того, чтобы заполнить оставшийся свободный объем спринта. Тем не менее, цель спринта – это то, о чем команда сообщает как о главной инкрементной ценности спринта. В зависимости от уровня предварительной подготовки встреча по планированию спринта может быть либо довольно длительным обсуждением, либо очень быстрым принятием решений. Если команда уже опытна, в бэклоге может быть достаточно хорошо подготовленных историй для следующих двух или трех спринтов. В таких случаях встреча действительно сводится к определению цели спринта и отбору соответствующих элементов из бэклога. Если эти истории не готовы до встречи по планированию спринта, они должны быть завершены на этой встрече. Тогда это требует интерактивного обсуждения между владельцем продукта и командой разработчиков.

Роли и обязанности

На каждом собрании по планированию спринта присутствуют три основные роли: владелец продукта (PO), команда разработчиков и скрам-мастер (SM). У каждой роли есть определенные обязанности во время встречи по планированию спринта. PO отвечает за фактическое содержание бэклога и за то, чтобы бэклог продукта был актуальным и приоритетным. В конечном счете, PO владеет совещанием по планированию спринта и отвечает за содействие обсуждению элементов бэклога продукта, помогая команде понять бизнес-ценность каждого элемента. PO также общается и сотрудничает с командой разработчиков для определения цели спринта. А также следит за тем, чтобы содержание спринта соответствовало общему видению продукта. Команда разработчиков отвечает за выбор элементов бэклога продукта, над которыми они будут работать в течение спринта, и за эффективное создание контента спринта. Только команда разработчиков может взять на себя обязательства по конкретным пунктам из бэклога. Команда разработчиков отвечает за оценку усилий, необходимых для выполнения каждой задачи, и распределение их между членами команды. SM отвечает за организацию церемоний спринта и фасилитацию собрания по планированию спринта, следя за тем, чтобы все шло по плану. SM также помогает команде понять цель собрания по планированию спринта и важность создания общего понимания работы. Кроме того, в процессе работы он обучает команду лучшим agile-практикам. Все (в рамках своих ролей) сотрудничают, чтобы выработать совместное соглашение о работе на следующий спринт и о том, как команда будет ее выполнять. Члены команды отвечают за то, чтобы задавать вопросы, делиться своими взглядами и совместно работать над созданием контента спринта. Конечной целью является создание высококачественных результатов в течение спринта.

Как подготовиться к планированию

спринта

Большая часть работы по подготовке лежит на владельце продукта. Именно он отвечает за готовность и подготовку бэклога. Не то чтобы РО должен определять все истории и функции в бэклоге, но ответственность и право собственности лежит на РО. Кроме того, именно РО должен вести эту встречу и управлять обсуждением содержания. Команда разработчиков должна изучить бэклог задолго до планирования спринта, чтобы сама встреча прошла гладко. Если люди впервые читают пункты на этапе планирования спринта, то, очевидно, им потребуется гораздо больше времени, чтобы получить ясность по этим пунктам. У каждого элемента, который будет обсуждаться в ходе планирования спринта, также должны быть определены критерии приемки. Это, опять же, задача РО. Фактическое содержание элемента и критерии приемки – два самых важных исходных данных для планирования спринта. Если их нет или они очень шаткие (как правило, история содержит только заголовки и совсем не содержит содержания), то команда не сможет подготовиться к ним с самого начала.

Правильная постановка цели



Наиболее эффективный процесс определения целей и задач во

время встречи по планированию спринта – это следование тому, что можно назвать итеративным подходом. Вот несколько шагов, которые более подробно рассказывают о том, как определить эффективные цели и задачи:

1. Просмотрите бэклог продукта до начала планирования. Тогда вы будете знать, что обсуждать (чтобы не тратить время на встречу).
2. Определите цель спринта вместе, когда возможные истории для следующего спринта будут готовы к принятию командой.
3. Выберите элементы бэклога для формирования только что согласованной цели спринта. Убедитесь, что все они достижимы в течение спринта.
4. При необходимости уточните цель спринта, когда содержание спринта будет сформировано с помощью элементов из бэклога. Внесите необходимые коррективы, чтобы обеспечить правильную и понятную коммуникацию о приросте спринта для всех членов команды.
5. Пересматривайте и пересматривайте цели спринта даже во время самого спринта. Особенно если возникнут сильные и непредсказуемые осложнения. В этом случае необходимо пересмотреть цели спринта, и чем раньше это произойдет, тем лучше для всех.

Только не забывайте, что каждая цель спринта должна отражать реальные возможности спринта (сколько команда будет готова сделать в следующем спринте), а также должна существовать оценка усилий для каждого элемента, составляющего содержание спринта.

Лучшие практики планирования спринта

Если вы хотите добиться успеха на этой встрече, то всегда готовьтесь заранее. Это сообщение обращено в основном к владельцам продуктов, но не исключает и команду разработчиков.

Все должны заблаговременно ознакомиться с текущим состоянием бэклога продукта. При этом вам не нужно спрашивать людей, действительно ли они впервые видят эту историю. В идеальном случае вам бы хотелось, чтобы некоторые из самых простых историй уже были оценены. Однако в большинстве случаев это нереально. SM должен сделать все возможное, чтобы собрание было сфокусировано на реальной повестке дня и темах для обсуждения. Это крайне сложно, особенно если команда еще не созрела. Существует сильная тенденция обсуждать все и каждую деталь и подвергать сомнению даже базовые факты, которые в противном случае считались бы атомарными. Пресеките это и скажите команде двигаться дальше. Сотрудничество и общение – это то, что движет каждой успешной скрам-командой. У каждого есть возможность задавать вопросы в любое время, так используйте ее с пользой. Нет ничего хуже, чем планирование спринта, когда вы слышите только владельца продукта (или, что еще хуже, только скрам-мастера). Совещание по планированию спринта должно иметь конкретные временные ограничения. Не расширяйте этот согласованный временной интервал. И, пожалуйста, не создавайте еще одну (специальную) вторую часть планирования спринта, потому что той, что только что прошла, было недостаточно. Извлеките из нее уроки и сделайте это в следующий раз (гораздо) лучше.

Абсолютный запрет

Не оставляйте планирование спринта, не разбив элементы на истории. Это обычная ошибка – считать, что команда может сделать это и позже. Прежде всего, это напрямую влияет на точность оценок содержания спринта. Кроме того, вы эффективно переносите некоторые действия по планированию спринта на время, отведенное для фактической разработки элементов. Вы сокращаете время разработки контента спринта и даже не устанавливаете для него временных рамок. Никогда не стоит увеличивать, продлевать или проводить несколько спринтерских церемоний. Несмотря на это, в большинстве случаев именно так и происходит. Не следуйте за толпой.

Инструменты планирования спринта

Давайте вкратце рассмотрим некоторые инструменты планирования, которые можно использовать во время проведения сессий планирования спринта. Это может помочь вам достичь большей эффективности, хотя я могу утверждать, что наиболее эффективным способом все же является наличие зрелой команды без дополнительных инструментов.

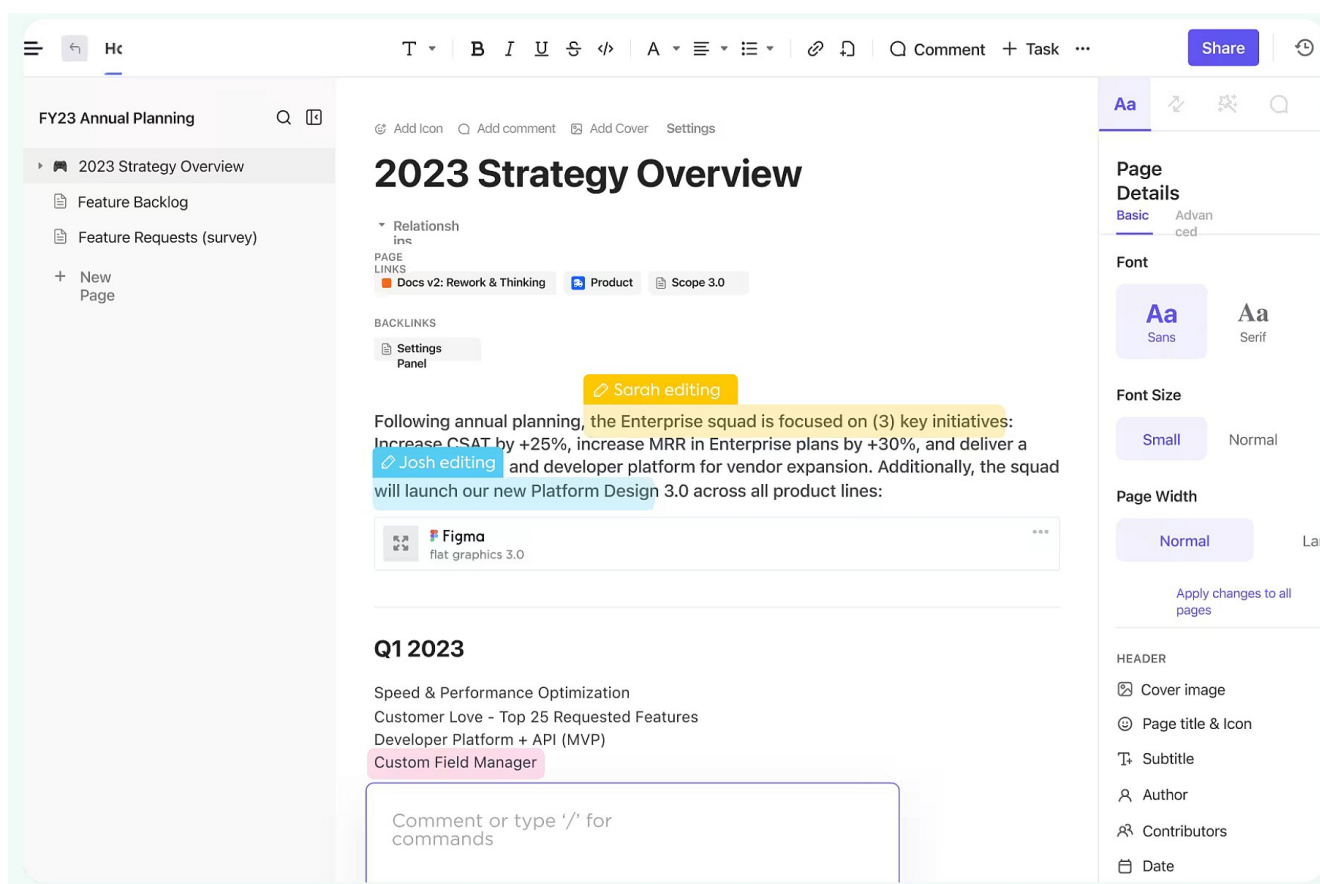
Tara



Tara.ai – это инструмент для планирования спринтов, который использует искусственный интеллект (ИИ) для более эффективного планирования и управления спринтами. Инструмент предназначен для автоматизации ручных задач, связанных с планированием спринтов, таких как оценка усилий и распределение задач между членами команды. Tara.ai также предоставляет командам аналитику в режиме реального времени, позволяющую отслеживать прогресс и области, требующие улучшения. Очевидно, что одним из ключевых отличий Tara.ai от других подобных инструментов является использование искусственного интеллекта. Tara.ai использует алгоритмы машинного обучения для анализа данных предыдущих спринтов и предоставления рекомендаций, позволяющих

понять, как улучшить процесс для следующих спринтов. Инструмент также может помочь создать более точные и подробные пользовательские истории. Еще один специфический аспект – настраиваемость Taqa.ai. Инструмент может быть настроен в соответствии с конкретными потребностями каждой команды. Его можно даже легко интегрировать с другими инструментами и платформами.

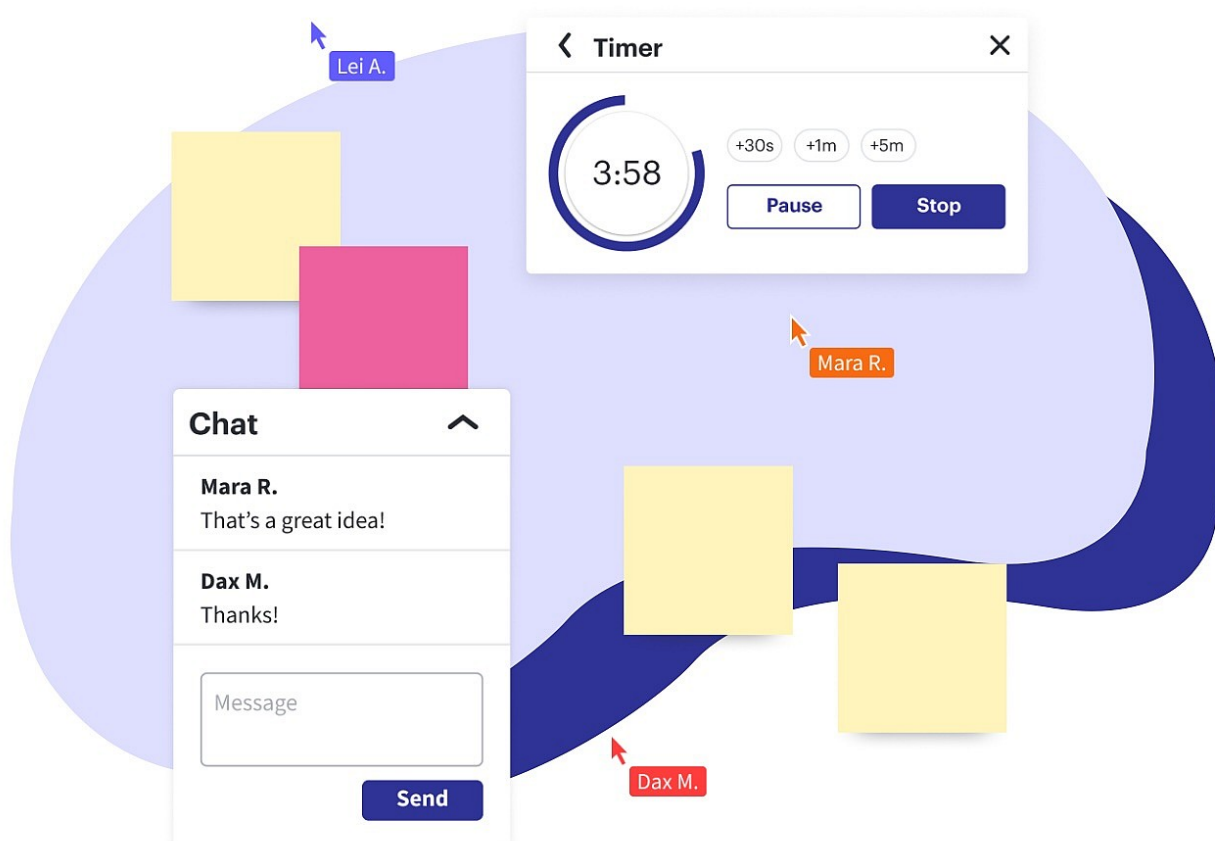
ClickUp



ClickUp – это инструмент для планирования спринтов, который предоставляет вам комплексную платформу для управления проектами, включая планирование спринтов. Инструмент очень многофункционален и поддерживает целый ряд возможных интеграций. Ключевое отличие ClickUp от других инструментов заключается в гибкости. Вы можете настроить ClickUp еще больше и создать множество пользовательских рабочих процессов и процессов, отвечающих вашим требованиям к проекту. Инструмент предоставляет ряд шаблонов и предварительно созданных рабочих процессов, которые вы можете дополнительно настроить. Еще одно

отличие заключается в том, что ClickUp поддерживает ряд интеграций с другими инструментами и платформами. Инструмент может быть интегрирован с такими популярными инструментами, как Slack, Trello и Google Drive, что позволяет командам оптимизировать рабочий процесс и совместную работу. ClickUp предоставляет команде большое количество функций для планирования и управления спринтами, таких как управление задачами, отслеживание времени и отчетность. Инструмент поддерживает аналитику в режиме реального времени, что позволяет анализировать прогресс команды с течением времени и выявлять области для улучшения.

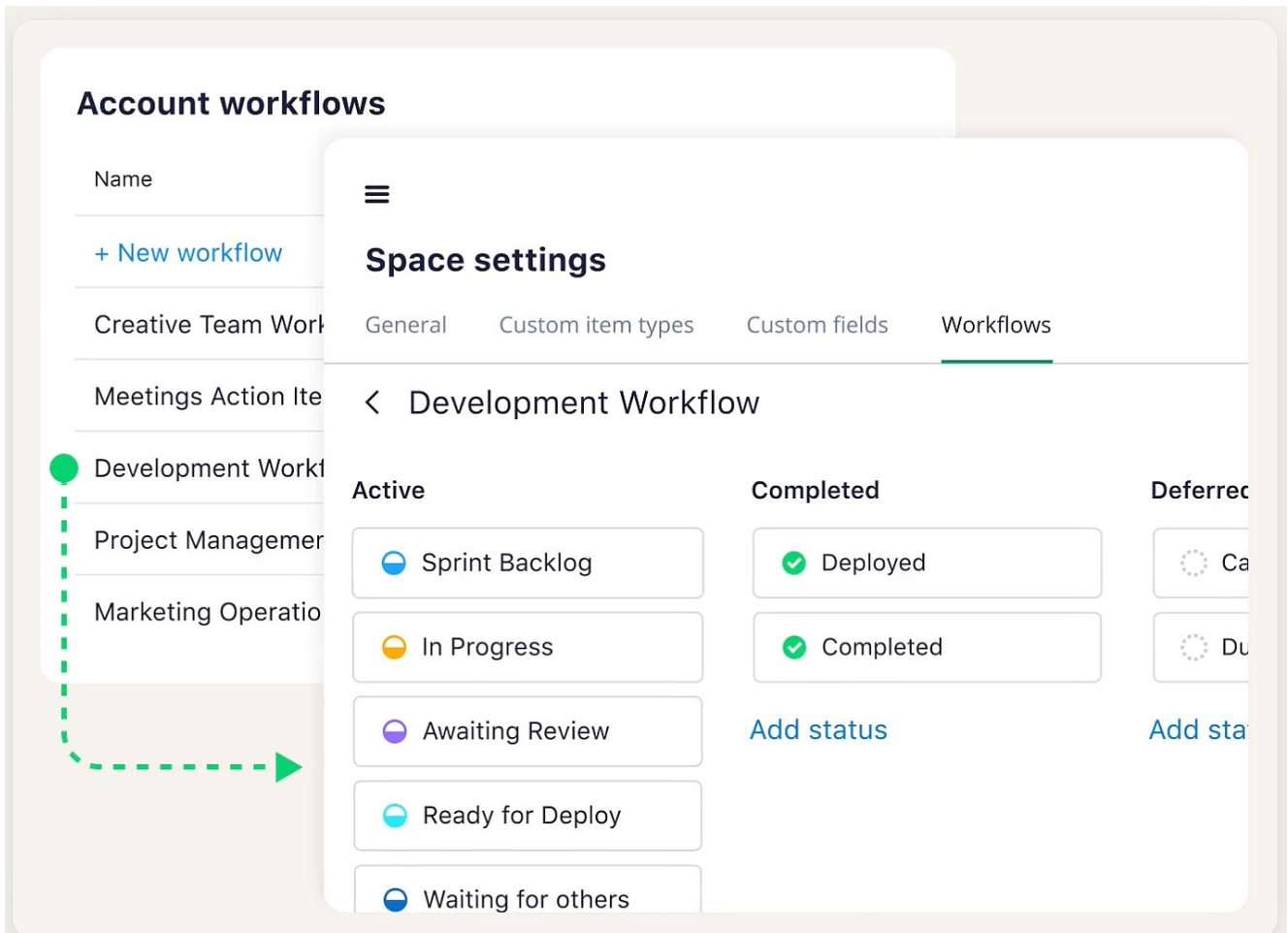
Lucidspark



Lucidspark – это инструмент для планирования спринтов, который предоставляет виртуальную доску для совместной работы команд и планирования спринтов. Цель инструмента – помочь командам в мозговом штурме новых идей и привести в порядок информационный

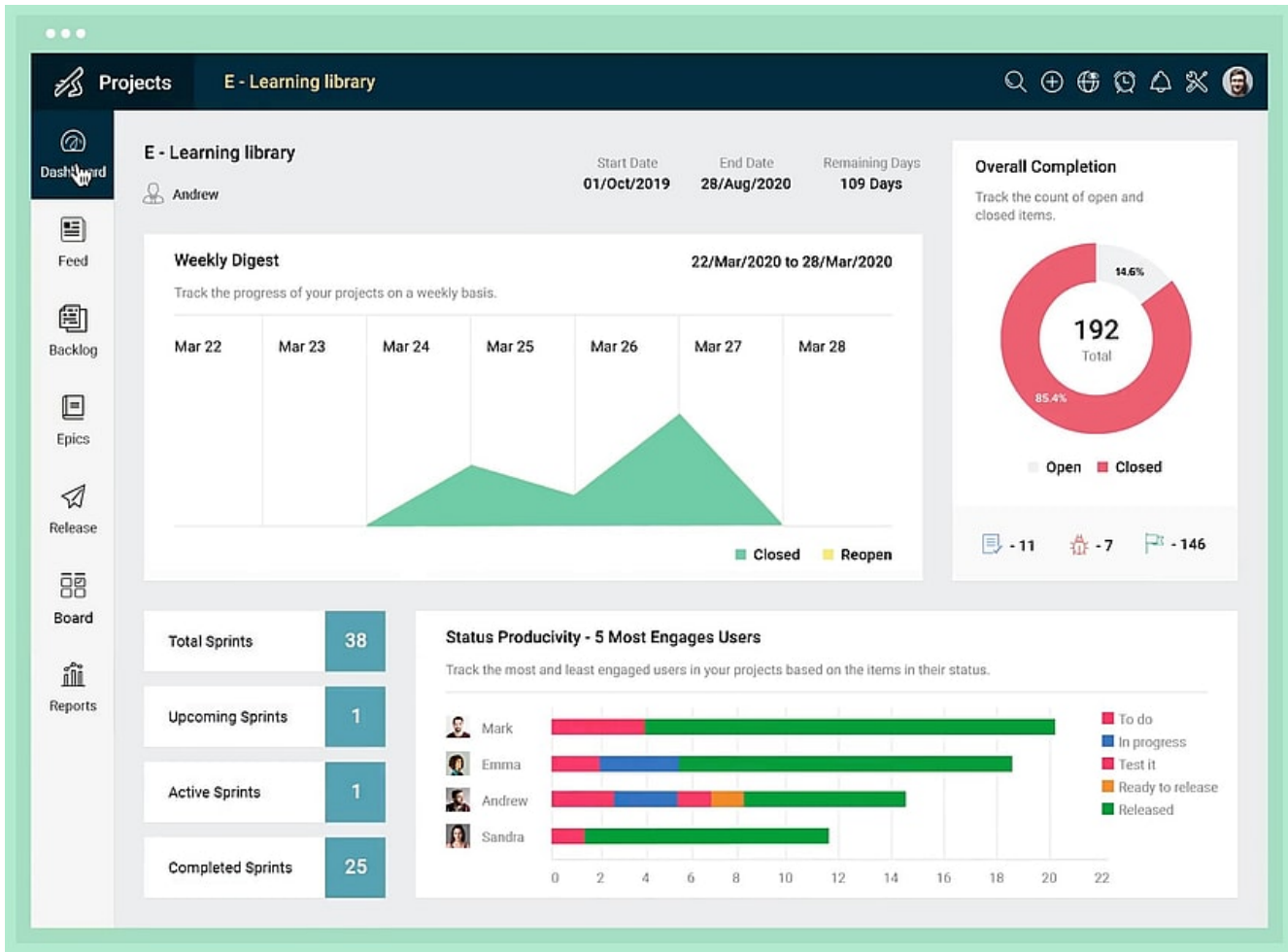
хаос. Он просто планирует работу команды более эффективно. Одним из ключевых отличий Lucidspark является его нацеленность на визуальную совместную работу. Инструмент предоставляет ряд шаблонов и визуальных элементов, которые команды могут использовать для организации своих идей и планирования спринтов. Виртуальная доска позволяет командам сотрудничать в режиме реального времени, что в значительной степени устраняет недостатки, связанные с разным местоположением. Еще одно свойство Lucidspark – широкие возможности интеграции с другими инструментами и платформами. Как и ClickUp, он легко интегрируется с такими инструментами, как Slack, Google Drive и Trello. Lucidspark поддерживает множество функций для планирования и управления спринтами. Например, управление задачами, отслеживание времени и отчетность. Кроме того, Lucidspark предоставляет аналитику в режиме реального времени, чтобы помочь командам отслеживать прогресс и выявлять области для улучшения.

Wrike



Wrike – это инструмент для планирования спринтов, который предоставляет комплексную платформу для управления проектами, включая планирование спринтов. Одно из ключевых отличий Wrike от других подобных инструментов – ориентация на совместную работу в режиме реального времени. В Wrike реализован целый ряд функций совместной работы, включая редактирование, комментирование и назначение задач в режиме реального времени. Кроме того, инструмент поддерживает многие коммуникационные функции, такие как чат, электронная почта и видеоконференции. Wrike может интегрироваться с аналогичными инструментами, упомянутыми ранее (Slack, Google Drive), а также с Microsoft Teams, что может быть преимуществом для некоторых компаний. Wrike также поддерживает функции, помогающие командам планировать и управлять спринтами. К ним относятся управление задачами, учет рабочего времени и отчетность.

Zoho



Zoho Sprint – еще один инструмент планирования, предоставляющий комплексную платформу для управления Agile-проектами. Одним из ключевых свойств Zoho Sprint является его ориентация на простоту. Инструмент имеет простой и интуитивно понятный интерфейс, который легко использовать. Это касается даже тех команд, которые только начинают работать с Agile-проектами. Кроме того, инструмент предоставляет большое количество шаблонов и готовых рабочих процессов, которые можно настроить в соответствии с требованиями вашего проекта. Как и другие инструменты из этого списка, Zoho Sprint также обеспечивает управление задачами, учет рабочего времени и отчетность. А также аналитику в режиме реального времени, позволяющую командам оценивать и выявлять области, требующие улучшения.

Заключение

Правильное планирование спринта – это процесс, который можно освоить только с опытом. Даже если вы изучите все существующие теории, первым базовым инстинктом людей на совещании будет отвлечение от основной темы. Команда, обладающая техническим опытом, – это также команда, полная сложностей. Зрелость команды в данном случае измеряется пониманием менталитета, а не уровнем технических навыков, которыми она обладает. Вот почему так важно знать, где и (что еще важнее) как совершенствоваться.