

## МЕТОДОЛОГИЯ УПРАВЛЕНИЯ БИЗНЕС-ПРОЕКТАМИ SCRUM

Для разработки программного обеспечения используется большое количество различных подходов. Долгое время классическим подходом разработки являлась каскадная методология. При каскадной модели работа осуществляется пошагово, постепенно продвигаясь к цели – получения конкретного результата и далее передачи его заказчику. При таком подходе процесс разработки шёл очень медленно и за частую приводил к разочарованию заказчика. На каждый заказ подразумевалась разработка плана, который не мог быть дополнен или изменен до его создания, что не позволяло гибко и быстро реагировать на изменения рынка. На смену каскадной методологии пришла гибкая методология Agile. В переводе с английского языка «Agile» означает «живой, подвижный», но переводят его чаще как «гибкий». В отрасли разработки программного обеспечения этот термин появился в начале 2000-х годов. С тех пор под «Agile» понимают набор подходов по «гибкой» разработке программного обеспечения [1].

Основной идеей в Agile является то, что каждый может остановить процесс разработки и внести свои рациональные предложения, это позволяет понять, что все участники команды работают ради одной и той же конечной цели – качественный и современный продукт для заказчика.

Многие компании перешли к гибкой разработке и используют один из самых популярных подходов семейства Agile – Scrum.

Scrum считается самой гибкой и структурированной методологией из семейства Agile, он сочетает в себе элементы классического процесса и идеи гибкого подхода к управлению проектами. В итоге, получилось очень сбалансированное сочетание гибкости и структурированности. Следуя заветам Agile, Scrum разбивает проект на части, которые сразу могут быть использованы Заказчиком для получения ценности, называемые заделами продуктов (product backlog).

Согласно исследованиям Agile Survey о популярности гибких методологий, Scrum используется чаще всех остальных методологий, одной из причин его популярности является простота.



**Рисунок 1 – Популярность гибких методологий [2]**

В методологии Scrum выделяют три главные роли:

1. Владелец продукта(Product Owner) – это человек, отвечающий за разработку продукта. Как правило, это продукт менеджер для продуктовой разработки, менеджер проекта для внутренней разработки и представитель заказчика для заказной разработки. Product Owner – это единая точка принятия окончательных решений для команды в проекте, именно поэтому это всегда один человек, а не группа людей.

2. Скрам мастер (Scrum Master) отвечает за успех Scrum в проекте. По сути, Скрам Мастер является интерфейсом между менеджментом и командой. Важно подчеркнуть, что Скрам Мастер не раздает задачи членам команды. В Agile команда является самоорганизующейся и самоуправляемой.

3. Команда(Scrum Team). Команда берет на себя обязательства по выполнению объема работ на спринт перед Product Owner. Работа команды оценивается как работа единой группы. В Scrum вклад отдельных членов проектной команды не оценивается, так как это разрушает самоорганизацию команды. Размер команды ограничивается размером группы людей, способных эффективно взаимодействовать лицом к лицу. Команда в Scrum кросс функциональна, в нее входят люди с различными способностями. Нет заранее определенных и поделенных ролей в команде, ограничивающих область действий членов команды [4].

Основная структура процессов Scrum вращается вокруг 5 основных встреч:

1. Встреча по управлению беклогом (Product Backlog) – это приоритезированный список имеющихся на данный момент бизнес-требований и технических требований к разработке продукта.

2. Планирование спринта(Sprint Planing). Планирование проводится в начале Sprint, после Встречи по упорядочиванию Product Backlog его длительность определяется выбранным подходом в компании, и обычно Sprint длится от 2 до 4 недель. После того, как Владелец продукта определил приоритеты, команда совместно решает, что же конкретно они будут делать во время грядущего Sprint.

Результатом Sprint является готовый продукт, который можно передавать заказчику (по крайней мере, система должна быть готова к показу заказчику).

3. Ежедневный митинг(Daily Scrum Meeting). Этот митинг проходит каждое утро в начале дня. Он предназначен для того, чтобы все члены команды знали, кто и чем занимается в проекте. Длительность этого митинга строго ограничена и не должна превышать 15 минут.

Во время митинга все члены команды делятся информацией:

- что было сделано вчера?
- что будет сделано сегодня?
- с какими проблемами столкнулись?

4. Подведение итогов спринта (Demo). Команда демонстрирует обновленный продукт или его часть, созданный за последний спринт. Product Owner, менеджмент, заказчики, пользователи в свою очередь его оценивают. Команда рассказывает о завершённых задачах и их преимуществах; так же часть изменений может быть показана.

5. Ретроспектива спринта (Retrospective Meeting). Она проводится сразу после подведения итогов спринта(Demo) и до планирования следующего спринта. На нём команда выясняет, насколько чётко и слаженно проходил процесс реализации этапа. Обследованию подвергаются возникшие проблемы в работе, методологии и взаимодействия. Именно этот этап позволяет команде провести следующий спринт эффективнее.

В настоящее время гибкая методология Scrum повсеместно заменяет классические подходы, тем самым позволяя быстро реагировать на изменения рынка.

#### **Список цитированных источников**

1. Топ-7 методов управления проектами: Agile, Scrum, Kanban, PRINCE2 и другие [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.pmservices.ru/project-management-news/top-7-metodov-upravleniya-proektami-agile-scrum-kanban-prince2-i-drugie/>

2. Scrum (скрам) и гибкие методологии разработки — зачем заказчику знать такие непонятные слова? [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://blog.sibirix.ru/2011/11/30/what-is-scrum/>

3. Agile/Scrum для начинающих. Что такое гибкая методология? [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.pmooffice.by/blog/agile/agile-approach.html>

4. Методология Scrum. Как управлять проектами? [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.chelpachenko.ru/effektivnoe-obuchenie/metodologiya-scrum-kak-upravlyat-proektami.html>

УДК 338.48«313» (476)

**Захарова А.А.**

**Научный руководитель: Четырбок Н.П., Скопец Г.Г.**

### **ХАРАКТЕРИСТИКА ТРАНЗИТНОГО ПОТЕНЦИАЛА РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ**

*Актуальность работы:* Республика Беларусь имеет развитую инфраструктуру и, располагаясь в центре Европы, является государством, по территории которого проходят кратчайшие пути, соединяющие страны Евросоюза с Россией, Казахстаном, Китаем, Японией и другими странами. Благодаря этому открываются широкие возможности для осуществления транзита пассажиров, грузов, транспортных средств, электроэнергии по территории страны, а соответственно, для притока значительных валютных поступлений. Все это выдвигает транзит в ряд основных государственных приоритетов. Однако, современное состояние отечественной транспортной системы не позволяет национальной экономике полноценно использовать имеющиеся возможности, снижает эффективность транспортной деятельности. Поэтому задача совершенствования использования транзитного потенциала Беларуси является актуальной.

*Цель работы:* выявить пути повышения использования транзитного потенциала Республики Беларусь.

*Задачи:* проанализировать текущий уровень и перспективы развития транзитного потенциала Республики Беларусь, а также сформулировать комплекс мероприятий, направленных на повышение транзитной привлекательности транспортной инфраструктуры в Беларуси.

В условиях глобализации транспорт выступает основой формирования не только внутренних, но и международных рынков. На современном этапе развития международных экономических отношений повышение транзитной привлекательности государства призвано стать одним из приоритетов в планировании его транспортной политики. Выгодное экономико-географическое и геополитическое положение Республики Беларусь, обусловленное проходящими по ее территории двумя международными транспортными коридорами: **Критский коридор II: (Берлин (Германия) – Варшава (Польша) – Минск (Беларусь) – Москва (Россия) – Нижний Новгород (Россия),** соединяющий Западную Евро-