

Делая вывод, можно сказать, что метод синектики, обладая всеми достоинствами активного метода обучения, способствует созданию положительного эмоционального настроя, мотивирует и активизирует речевую и мыслительную деятельность субъектов учения, содействует их личностному самораскрытию, развивая их творческое и критическое мышление, способность к многоканальному восприятию информации при одновременном становлении и развитии ряда качеств необходимых будущему специалисту.

УДК 733

Радивилка Е.А., Однолетков М.О.

SCRUM

БНТУ, Минск

Научный руководитель Дробыш А.А.

В настоящее время, Scrum является одной из наиболее популярных «методологий» разработки ПО. Согласно определению, Scrum – это каркас разработки, с использованием которого люди могут решать появляющиеся проблемы, при этом продуктивно и производя продукты высочайшей значимости.

В классическом Scrum существует 3 базовых роли: 1) Product owner – связующее звено между командой разработки и заказчиком. 2) Scrum master – «служащий лидер». 3) Команда разработки (Development team) – специалисты, производящие непосредственную работу над производимым продуктом.

Основой Scrum является Sprint, в течении которого выполняется работа над продуктом. По окончании Sprint должна быть получена новая рабочая версия продукта. Sprint всегда ограничен по времени (1–4 недели) и имеет одинаковую продолжительность на протяжении всей жизни продукта.

Перед началом каждого Sprint производится Sprint Planning, на котором производится оценка содержимого Product Backlog и формирование Sprint Backlog. Sprint Backlog содержит задачи (Story, Bugs, Tasks), которые должны быть выполнены в текущем спринте. Каждый спринт должен иметь цель, которая является мотивирующим фактором и достигается с помощью выполнения задач из Sprint Backlog.

Каждый день производится Daily Scrum, на котором каждый член команды отвечает на вопросы «что я сделал вчера?», «что я планирую сделать сегодня?», «какие препятствия на своей работе я встретил?». Задача Daily Scrum – определение статуса и прогресса работы над Sprint, раннее обнаружение возникших препятствий, выработка решений по изменению стратегии, необходимых для достижения целей Sprint'a. По окончании Sprint'a производятся Sprint Review и Sprint Retrospective, задача которых оценить эффективность (производительность) команды в прошедшем Sprint'e, спрогнозировать ожидаемую эффективность (производительность) в следующем спринте, выявлении имеющихся проблем, оценки вероятности завершения всех необходимых работ по продукту и другое.

Scrum обладает достаточно привлекательными достоинствами. Scrum ориентирован на клиента. Scrum дает клиенту возможность делать изменения в требованиях в любой момент времени (но не гарантирует того, что эти изменения будут выполнены). Возможность изменения требований привлекательна для многих заказчиков ПО. Scrum достаточно прост в изучении. Scrum делает упор на самоорганизующуюся, многофункциональную команду, способную решить необходимые задачи с минимальной координацией. Это особенно привлекательно для малых компаний и стартапов, так как избавляет от необходимости найма или обучения специализированного персонала руководителей.

Конечно, у Scrum есть и важные недостатки. Так как Scrum относится к семейству Agile, в Scrum не принято, к примеру, создание плана коммуникаций и реагирования на риски. Таким образом, делая сложным или невозможным формальное (юридическое или административное) противодействие нарушениям правил Scrum. Другой слабой особенностью Scrum является упор на самоорганизующуюся, многофункциональную команду. При кажущемся снижении затрат на координацию команды, это приводит к повышению затрат на отбор персонала, его мотивацию, обучение. При определенных условиях рынка труда, формирование полноценной, эффективной Scrum команды может быть невозможным.