



1

ТЕМА 3

Собираем продуктивную команду



Вклад
в будущее
СБЕР



2



Стив Джобс

”

Моя бизнес-модель — группа Битлз. Четыре парня контролировали негативные проявления друг друга. Они уравнивали друг друга, и общий итог оказался больше суммы отдельных частей. Вот как я смотрю на бизнес: крупные дела не делаются одним человеком, они совершаются командой...



Вклад
в будущее
СБЕР



3

”

Мы поддерживаем друг друга **не потому**,
что мы в одной команде.

Мы поддерживаем друг друга, и **поэтому**
мы команда.

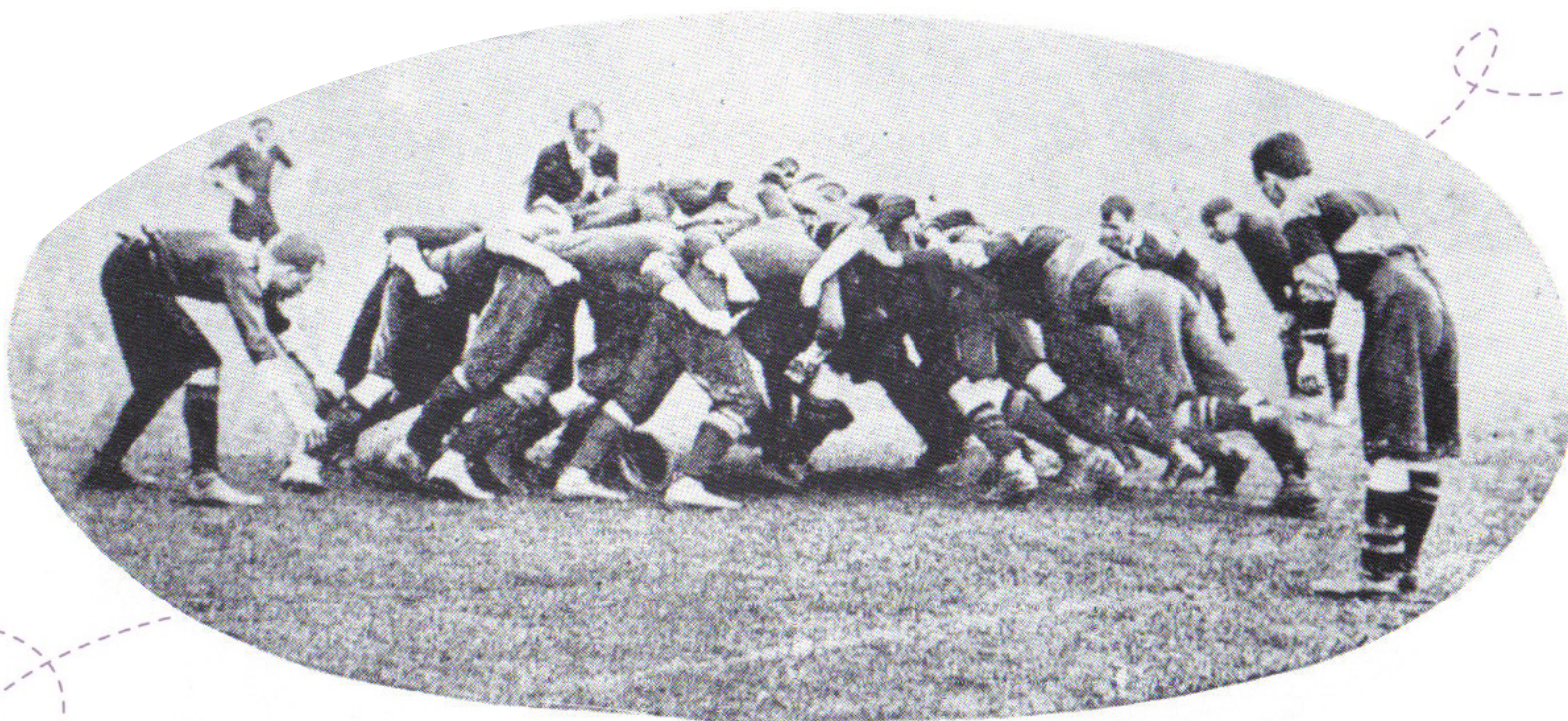


Тэппэй Киёси
Баскетбол Куроко
(Kuroko no Basuke)





4



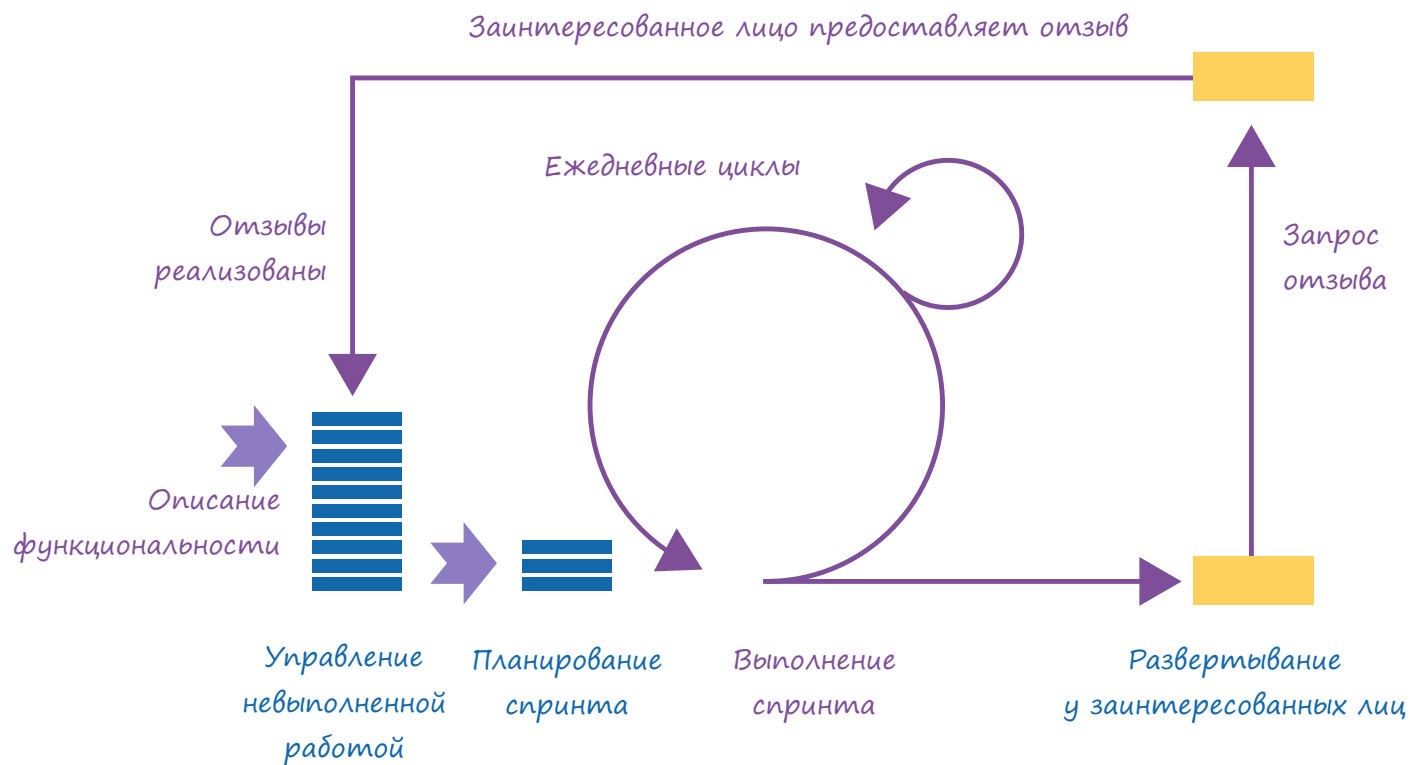
Схватка Scrum в регби между Newport и
London Welsh в 1904



Вклад
в будущее
СБЕР



5





6

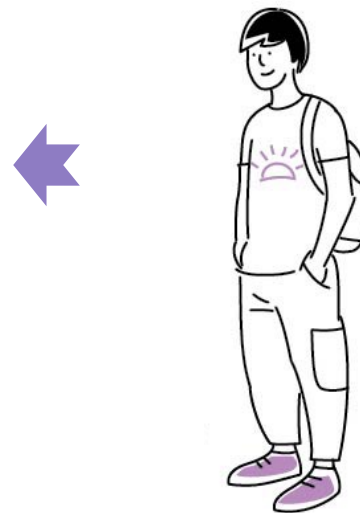


Владелец продукта

Отвечает за видение и успех
продукта



Продукт



Scrum-мастер

Отвечает за эффективность
работы команды



Вклад
в будущее
СБЕР



7



Команда



- Команда является самоорганизующейся и самоуправляемой.
- Работа команды оценивается как работа единой группы.
- Команда в Scrum кросс-функциональна. В нее входят люди с дополняющими навыками - разработчики, аналитики, тестировщики, дизайнеры. Нет заранее определенных и поделенных ролей и специализаций в команде, ограничивающих область действий команды.
- Команда состоит из специалистов, которые вносят свой вклад в общее дело в соответствии со **своими способностями и проектной необходимостью**.
- Члены команды работают совместно над завершением “фич” более высокого приоритета в первую очередь.
- Члены команды признают наличие проблем и просят друг друга о помощи.
- Члены команды помогают друг другу





8



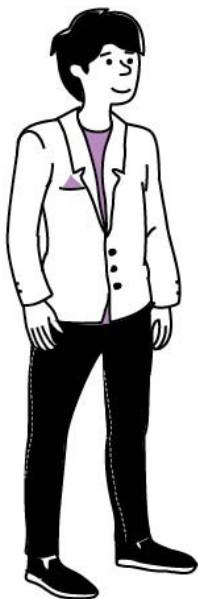
Scrum-мастер

- Scrum-мастер — член команды (может быть разработчиком, тестировщиком, аналитиком и т.п.). Основная его задача помочь команде стать самоуправляемой и самоорганизующейся.
- Scrum-мастер проводит командные митинги, стендапы и т.п.
- Отвечает за решение проблем, обнаруженных командой и находящихся вне её компетенции, помогает устранять внешние препятствия.
- Следит за взаимоотношениями внутри команды и старается создать атмосферу доверия (не “гасит” конфликт, а выносит его на обсуждение для конструктивного решения).





9



Владелец продукта

- Владелец продукта принимает все окончательные решения для команды в проекте, поэтому это всегда один человек, а не группа.
- Владелец продукта отвечает за формирование концепции продукта (ProductVision).
- Владелец продукта хорошо разбирается в продукте и предметной области для того, чтобы правильно расставить приоритеты.
- Владелец продукта управляет ожиданиями заказчиков и всех заинтересованных лиц и т.п.





10

Рефлексия: визуальное ранжирование



Принцип	Баллы			
	Команда 1	Команда 2	Команда 3	Команда 4
Наличие общей цели				
Мотивация и осознанность				
Определённая численность				
Отсутствие иерархии				
Коллегиальность				
Синхронизация деятельности				
Регулярное обсуждение результатов				

