Scrum — это методика, помогающая командам вести совместную работу. Как спортивная команда готовится к решающей игре (к слову, scrum — англ. «схватка», элемент игры в регби), так и команда сотрудников компании должна извлекать уроки из полученного опыта, осваивать принципы самоорганизации, работая над решением проблемы, и анализировать свои успехи и провалы, чтобы постоянно совершенствоваться. Scrum содействует этому.

Методику Scrum чаще всего применяют команды разработчиков приложений, но принципы и опыт ее использования можно применить к командной работе любого рода. Это одна из причин такой популярности методики. Scrum часто представляют как платформу для управления проектами по методике Agile. Участники команды Scrum проводят собрания, используют специальные инструменты и принимают на себя особые роли, чтобы организовать работу и управлять ею.

Основные собрания, в которых может принять участие команда Scrum.

1. **Организация бэклога**. За это мероприятие, также известное как ведение бэклога, несет ответственность владелец продукта. В число его основных обязанностей входят приведение продукта в соответствие с его концепцией и постоянное отслеживание настроений на рынке и потребностей клиента. Для этого владелец продукта и ведет список, изменяя в нем приоритеты и поддерживая его в актуальном виде на основании информации от пользователей и команды разработчиков, чтобы в любое время можно было приступить к работе над внесенными в него задачами.
2. **Планирование спринта**. На этом собрании команда разработчиков под руководством Scrum-мастера планирует работу (объем спринта), которую необходимо выполнить в течение текущего спринта. На нем выбирается цель спринта. Затем в спринт добавляются конкретные пользовательские истории из бэклога продукта. Эти истории всегда соотносятся с целью. При этом команда Scrum согласовывает такие истории, которые можно будет реализовать на практике в ходе спринта.  
     
   В конце собрания по планированию каждый член команды Scrum должен четко представлять, какие задачи можно выполнить за спринт и как поставить инкремент.
3. **Спринт**. Спринт — это фактический промежуток времени, в течение которого команда Scrum совместно работает над созданием готового инкремента. Как правило, спринт длится две недели, хотя некоторым командам проще спланировать объем спринта на одну неделю или поставить инкремент, обладающий достаточной ценностью, за месяц.   
   Все мероприятия, от планирования до ретроспективы, проводятся в течение спринта. После того как временной промежуток для спринта определен, он должен оставаться неизменным, пока ведется разработка. Так команда будет извлекать ценные уроки из прошлого опыта и применять выводы к будущим спринтам.
4. **Ежедневное Scrum-совещание, или стендап**. Это очень короткое ежедневное собрание, которое для удобства проводится в одно и то же время (обычно утром) и в одном и том же месте. Многие команды стараются уложиться в 15 минут, однако это лишь рекомендация. Такое собрание также называется «ежедневным стендапом», что подчеркивает его краткость. Ежедневное Scrum-совещание проводится, чтобы каждый участник команды был в курсе происходящего, не отклонялся от цели и получал план работы на ближайшие 24 часа.  
     
   **Стендап — подходящее время сообщить обо всем, что мешает вам достичь цели спринта, в том числе о блокерах.**  
     
   Чаще всего в рамках стендапа каждому участнику команды предлагается ответить на следующие три вопроса, связанные с достижением цели спринта:  
     
   • «Что мне удалось сделать вчера?»  
   • «Что я планирую сделать сегодня?»  
   • «Может ли мне что-то помешать?»  
     
   Впрочем, такое собрание может превратиться в зачитывание людьми записей из ежедневника. Стендап нужен, чтобы вся болтовня оставалась в рамках ежедневного собрания, а в остальное время команда могла сосредоточиться на работе. Поэтому если кто-то начинает просто зачитывать свой ежедневник, не стесняйтесь внести изменения в собрание; проявите смекалку.
5. **Обзор итогов спринта**. В конце спринта команда собирается для просмотра демонстрации инкремента (или для его изучения) в неформальной обстановке. Команда разработчиков представляет заинтересованным сторонам и коллегам завершенные рабочие задачи из бэклога, чтобы собрать отзывы. Владелец продукта решает, стоит ли выпускать инкремент, хотя в большинстве случаев команда получает зеленый свет.  
     
   На собрании по обзору итогов владелец продукта также изменяет бэклог продукта на основании результатов последнего завершенного спринта. Этот процесс может перейти в планирование следующего спринта. Если спринт длится один месяц, отводите под собрание для обзора итогов не более четырех часов.
6. **Ретроспектива спринта**. Ретроспектива проводится, чтобы команда зафиксировала и обсудила все успехи и неудачи спринта, проекта, участников и их взаимоотношений, инструментов или даже определенных собраний. Цель ретроспективы — создать условия, чтобы команда могла уделить внимание всему, что удалось и что нужно улучшить в следующий раз, и не зацикливалась на неудачах.