

СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ ДВУХ МЕТОДОЛОГИЙ РАЗРАБОТКИ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ SCRUM И KANBAN

Гоман А. Ю.

*Институт информационных технологий БГУИР,
г. Минск, Республика Беларусь*

Аланасевич С. А. – преподаватель 1-ой категории

Гибкая методология разработки — серия подходов к разработке программного обеспечения, ориентированных на использование итеративной разработки, динамическое формирование требований и обеспечение их реализации в результате постоянного взаимодействия внутри самоорганизующихся рабочих групп, состоящих из специалистов различного профиля. Гибкая методология разработки чаще всего применима для инновационных проектов. Гораздо меньше она подходит для процессной деятельности. Эти подходы подразумевают интерактивную разработку, с периодическими обновлениями требований от заказчика и их реализацию посредством самоорганизующихся команд, сформированных из экспертов разного профиля. В данном докладе будут рассмотрены такие методологии разработки ПО как SCRUM и Kanban.

Kanban — метод управления разработкой, реализующий принцип «точно в срок» и способствующий равномерному распределению нагрузки между работниками [1]. При данном подходе весь процесс разработки прозрачен для всех членов команды. Задачи по мере поступления заносятся в отдельный список, откуда каждый разработчик может извлечь требуемую задачу.

Принципы Kanban:

- Визуальное отображение задач.
- Ограничение по столбцам WIP (work in progress, с англ. — работу, выполняемую одновременно) на каждом этапе работы. Чтобы система рано или поздно не остановилась, устанавливаются ограничения.
- Фокус на невыполненных задачах.
- Постоянное улучшение. По ходу работы, исходя из различных показателей эффективности, происходит изменение нагрузки в системе и сокращение времени на прохождение всех стадий.
- Особое уделение внимания мелочам, дабы улучшить разработки.

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[2]. Подобный подход помогает быстро выпускать и улучшать продукты, когда меняются

требования рынка, а также согласно которому одна или несколько кроссфункциональных самоорганизованных команд создают продукт инкрементами, то есть поэтапно.

Принципы SCRUM:

– Разработка ведется короткими циклами (итерациями), продолжительностью 1-4 недели;

– В конце каждой итерации заказчик получает ценное для него приложение (или его часть), которое можно использовать в бизнесе;

– Команда разработки сотрудничает с Заказчиком в ходе всего проекта;

– Изменения в проекте приветствуются и быстро включаются в работу.

Зачастую, среди всех agile-подходов к отдельным от большинства относят scrum и kanban. В описаниях этих методик немало общего, однако также существует немало различий. Далее будет рассмотрены основные различия этих подходов:

– Scrum методология жестко регламентирует по времени процесс разработки - Спринты. Это заставляет команду работать упорно, но эффективно, соблюдая сроки. Каждый Спринт заканчивается завершённым модулем, который можно показать клиенту. Kanban не имеет спринтов. Таким образом в Kanban сложнее контролировать время разработки и прогнозировать завершение какого-либо модуля.

– После начала Спринта, Scrum методология не допускает изменений в backlog (заданиях), так как это ломает основу всей системы. Kanban дает возможность добавлять/удалять задания на любой фазе разработки. Таким образом Scrum не является такой гибкой методологией, как Kanban.

– Scrum требует дополнительные роли/членов команды (Scrummaster, ProductOwner) для управления всем процессом разработки. В то время Kanban не требует таких ресурсов, так как процесс линейный и более прост в организации.

– Scrum требует время на встречи для организации Спринта, ежедневные встречи-отчеты. Kanban не требует обязательных митингов. Они могут проводиться раз в неделю или раз в месяц.

Подводя итоги, нельзя выделить явного фаворита среди этих двух методик. Некоторые компании выбирают Scrum, другие — Kanban, третьи используют комбинированный вариант, который совмещает в себе все лучшее из этих методик. Отсюда и название — Scrumban.

Другими словами, у обеих методик есть сильные стороны, по необходимости их можно изменять и дополнять. Все зависит от конкретных требований команды или компании.

Список использованных источников:

1. Андерсон, Д. Канбан. Альтернативный путь в Agile./ Андерсон, Д.– Манн, Иванов и Фербер, г. Минск, 2008. –336 с.

2. Сазерленд, Дж. Scrum. Революционный метод управления проектами./ Сазерленд Дж. – Манн, Иванов и Фербер, г. Минск, 2009. – 288 с.