

ОСОБЛИВОСТІ МЕТОДОЛОГІЇ MSF ДЛЯ СТВОРЕННЯ SCRUM-КОМАНДИ

Порядок виконання задач, структура та функції команди, обрання методів оцінки та контролю визначає обрана методологія розробки програмного забезпечення. Одним із способів реалізації основних ідей гнучкої методології розробки програмного забезпечення Scrum [1] є модель команди Microsoft Solution Framework (MSF), у якій всі члени команди відповідальні та зацікавлені у високому результаті створеного програмного продукту. Це забезпечується завдяки рольовим кластерам MSF[2], кожен з яких представляє собою унікальну точку зору на проєкт та може включати як одного, так і декількох членів команди. Кожен рольовий кластер має зону відповідальності:

- кластер управління програмою – відповідає за управління проєктом, тобто те, щоб вимоги клієнта були правильно сприйняті та проведені через проєкт – у такий рольовий кластер обов'язково повинен входити Product Owner;

- кластер архітектури продукту – відповідає за всю систему в цілому, розробляє архітектуру рішення, включаючи сервіси, технології та стандарти, які будуть використані впродовж роботи – входять представники усіх трьох груп ролей Scrum-команди – Product Owner, Scrum-master та команди розробників;

- кластер розробки – призначений для проєктування та здійснення реалізації – входить вся команда розробників;

- кластер тестування – відповідає за якість отриманого програмного рішення з точки зору замовника та майбутніх користувачів – беруть участь члени команди розробників;

- кластер управління версіями – відповідає за впровадження програмного рішення в інфраструктуру замовника – до кластера входять Product Owner, Scrum-master та представники команди розробників;

- кластер задоволення споживача – відповідає за розуміння потреб та їх коректну реалізацію у розробленому програмному продукті – відповідальні Product Owner та Scrum-master;

- кластер управління продуктом – відповідає за розуміння кінцевого результату – входять Product Owner, Scrum-master та представники команди розробників.

Таким чином, однією із складових успішної розробки програмного забезпечення згідно з методологією MSF є структура команди та розподіл зон відповідальності ролевих груп. Із попереднього опису видно, що модель команди MSF можна накласти на структуру Scrum-команди та реалізувати шляхом створення командного проєкту у програмному середовищі Visual Studio на базі використання Team Foundation Server (Рис. 1).

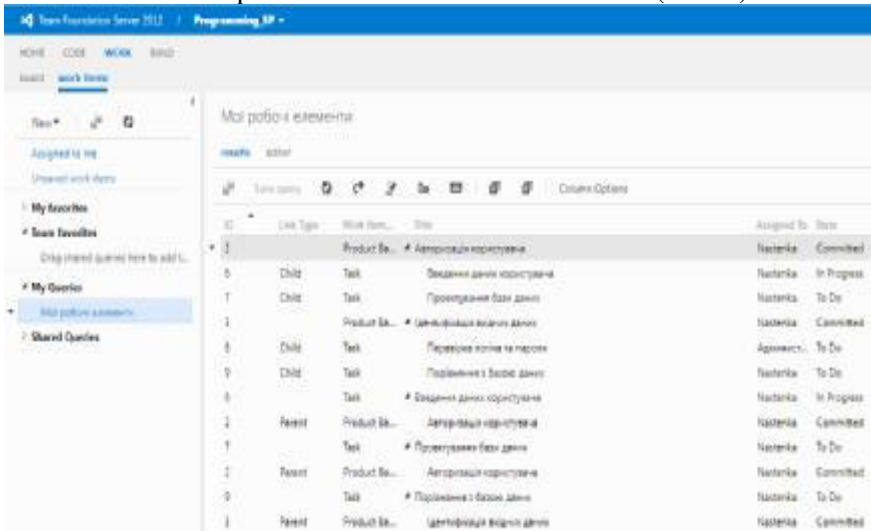


Рис.1. Приклад навчального командного проєкту у Visual Studio

Створення навчальних командних проєктів на основі методології MSF та розподіл членів команди на ролеві кластери дає змогу дослідити та отримати візуальні результати процесу створення програмного продукту.

ВИКОРИСТАНІ ДЖЕРЕЛА

1. Sutherland D. (2015) Scrum. The Art of Doing Twice the Work in Half the Time. Random House, 256 p. 2. Microsoft Solutions Framework. Basic Principles. URL: <https://newline.tech/microsoft-solutions-framework-basic-principles>.