



SCRUM METODES IZMANTOŠANA IT PROJEKTU IZSTRĀDĒ

Ievads

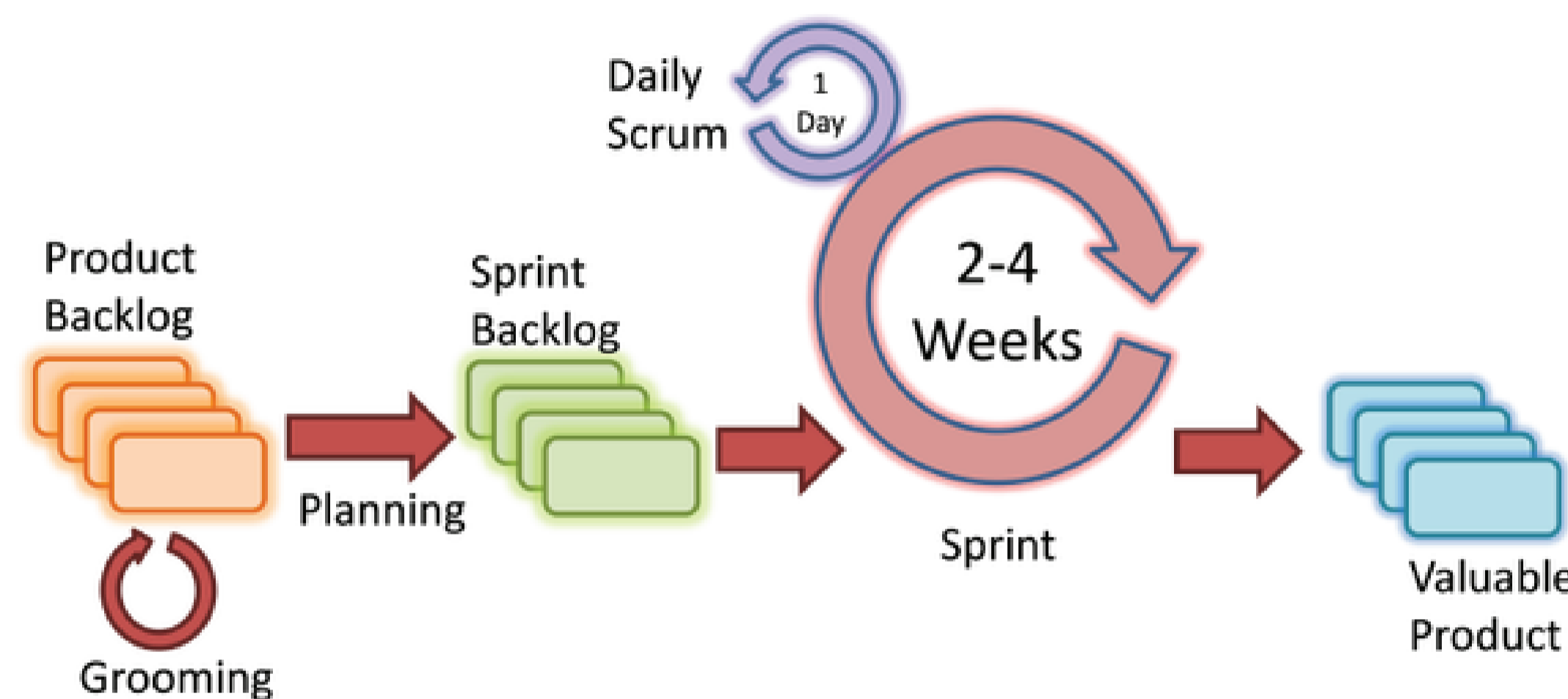
Informāciju tehnoloģiju attīstība ir mūsdienu nozīmīgākais faktors kopējai attīstībai gan uzņēmumu, pašvaldības, valsts un visas sabiedrības līmenī. Tehnoloģiju attīstība gan attiecīgo ierīču ziņā, gan programmatūras ir cieši saistīta ar to, kā cilvēki ir spējīgi sastrādāties komandā un kopīgi radīt jaunus risinājumus. Lai cik talantīgi un apķērīgi būtu iesaistītie cilvēki, kā jeb kurā projektā, ir nepieciešama vadība, komandas darbs, līderība un vadlīnijas, kuras ievērojot ir iespējams radīt labu, noderīgu un nepieciešamu produktu.

Visi iepriekš minētie nosacījumi attiecas arī uz IT programmatūras izstrādi un komandas darbu šāda veida projektos. Kā viena no metodoloģijām, ko var izmantot šādu projektu realizēšanā ir Scrum. Scrum metodoloģijas izmantošana IT projektu izstrādē kļūst aizvien populārāka un biežāk lietota gan pasaulē, gan arī Latvijā.

Šī darba mērķis ir apskatīt būtiskākās atšķirības ar citām, zināmajām metodoloģijām, veikt to salīdzinājumu, kā arī apzināt pieejamos rīkus, kuri atbalsta Scrum pieeju. Gūt plašāku izpratni par Scrum metodoloģiju, to pielietojumu un iesaistītajām pusēm izstrādes nodrošināšanā.

Secinājumi

- Scrum metodes izmantošana un popularitāte pieaug;
- Ir pieejami daudz un dažādi rīki, kas atbalsta Scrum metodes izmantošanu. Tie ir gan atvērtie, gan maksas. Jāizvēlas savām vajadzībām piemērotākais rīks;
- Visnozīmīgākā loma veiksmīga Scrum projekta īstenošanā ir komunikācija un komandas patiesa vēlme izveidot pēc iespējas labāku galaproduktu;
- Jeb kurā programmatūras izstrādē ir nepieciešams projekta vadītājs, kas Scrum metodoloģijā tiek saukts kā projekta īpašnieks;
- Bez dokumentētas metodoloģijas ir ļoti daudzi faktori, kuri ietekmē, lai projekts tiktu īstenots veiksmīgi, kas galvenokārt ir pareiza cilvēku un komandas motivēšana īstajā brīdī;
- Scrum veiksmes atslēga ir nepārtrauktā klientu iesaiste un mērķis nodrošināt lietotājiem patstāvīgus uzlabojumus pēc iespējas ātrākā laikā.



Scrum galvenās pazīmes:

- * Sprinti;
- * Lietotāju prasību uzskaitēšana;
- * Dienas 15 minūšu komandas sapulce;
- * Lietojams produkts visā izstrādes gaitā;
- * Projekta caurskatāmība;
- * Klienta aktīva iesaiste visā projekta garumā;
- * Produkta īpašnieks, izstrādes komanda, scrum kapteinis, lietotāji.