

УДК 658.5  
ББК 65.291.2  
В36

Переводчик — Александр Лесневский  
Редактор — Люба Мамаева  
Научный редактор — Илья Павличенко,  
первый сертифицированный профессиональный скрам-тренер  
в России, основатель сообщества Scrum Russia

## Верхеен Г.

В36 Скрам: Правила игры. Карманное руководство / Гюнтер Верхеен ;  
Пер. с англ. — М. : Альпина Паблишер, 2023. — 160 с. — (Серия «Гибкие методы управления»).

ISBN 978-5-9614-3420-0

Аджайл-мышление позволяет большим и малым командам адаптироваться и развивать конкурентные преимущества на сложных, быстро меняющихся рынках. Речь не только о разработке программного обеспечения: аджайл-мышление работает в самых разных областях, от образования до маркетинга и промышленного производства. Скрам — способ применять аджайл-мышление на практике, а книга, которую вы держите в руках, — краткое руководство по его внедрению. Суть скрама в том, что за небольшие отрезки времени (спринты) команда специалистов разного профиля быстро предоставляет конечному потребителю работающий продукт с определенным набором функций, получает обратную связь и оптимизирует продукт. Каким бы ни был ваш бизнес, благодаря этой книге вы сможете работать по-новому: устранить внутренние барьеры, повысить потенциал команды и перевести ее в состояние гибкости, развиваться и побеждать в любых условиях.

УДК 658.5  
ББК 65.291.2

*Все права защищены. Никакая часть этой книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в сети интернет и в корпоративных сетях, а также запись в память ЭВМ для частного или публичного использования, без письменного разрешения владельца авторских прав. По вопросу организации доступа к электронной библиотеке издательства обращайтесь по адресу [mylib@alpina.ru](mailto:mylib@alpina.ru).*

ISBN 978-5-9614-3661-7 (серия)  
ISBN 978-5-9614-3420-0 (рус.)  
ISBN 978-94018-0375-5 (англ.)

© Gunther Verheyen & Van Haren  
Publishing, 2019  
© Издание на русском языке, перевод,  
оформление.  
ООО «Альпина Паблишер», 2023

# Содержание

<b>Предисловие Кена Швабера</b> .....	<b>7</b>
<b>Предисловие</b> .....	<b>9</b>
<b>Глава 1. Аджайловая парадигма</b> .....	<b>13</b>
1.1. Меняться или не меняться .....	13
1.2. Происхождение аджайла.....	21
1.3. Определение аджайла.....	24
1.4. Итеративно-инкрементальный континуум.....	28
1.5. Гибкость нельзя спланировать .....	33
1.6. Сочетание аджайла и бережливого производства .....	38
<b>Глава 2. Скрам</b> .....	<b>53</b>
2.1. Дом Скрама .....	53
2.2. Скрам, что в имени твоём? .....	55
2.3. Что я там вижу — гориллу?.....	59
2.4. Фреймворк, а не методология .....	66
2.5. Как играть .....	69
2.6. Основные принципы скрама .....	92
2.7. Ценности скрама.....	107

<b>Глава 3. Тактики достижения цели .....</b>	<b>115</b>
3.1. Визуализация продвижения в работе .....	116
3.2. Вопросы ежедневного скрама .....	119
3.3. Уточнение бэклога продукта .....	121
3.4. Пользовательские истории .....	122
3.5. Покер планирования .....	124
3.6. Длина спринта .....	126
3.7. Как масштабировать скрам .....	129
<b>Глава 4. Будущее скрама .....</b>	<b>139</b>
4.1. Да, мы работаем по скраму. И.....	139
4.2. Мощь потенциального продукта .....	142
4.3. Принятие скрама топ-менеджментом.....	146
<b>Словарь.....</b>	<b>153</b>
<b>Об авторе .....</b>	<b>158</b>