

Гибкая методология SCRUM в образовательном процессе

Глоссарий основных понятий и элементов

Введение

Scrum – гибкая методология управления проектами, основанная на итеративной работе.

Применение Scrum в образовательной среде: организация разработки интерактивных курсов, LMS-модулей, тренажёров.

Основные роли

Product Owner – определяет цели и приоритеты образовательного продукта.

Scrum Master – следит за процессом, помогает команде работать по Scrum.

Команда разработки – создаёт контент, программные модули, интерфейсы.

Основные артефакты

Product Backlog – список всех требований и функций образовательного продукта.

Sprint Backlog – задачи на конкретный спринт (короткий период работы).

Increment – рабочая версия продукта по итогам спринта.

Основные события

Sprint Planning – планирование работы на спринт.

Daily Scrum – ежедневная короткая встреча команды.

Sprint Review – демонстрация результатов спринта.

Sprint Retrospective – анализ процесса и улучшения.

Преимущества Scrum в образовательном процессе

- Быстрая адаптация курсов под требования студентов.
- Возможность внедрять улучшения по обратной связи.
- Прозрачность процесса для педагогов и администрации.
- Минимизация рисков при создании образовательного контента.

Глоссарий ключевых терминов

Sprint – итерация работы команды по созданию продукта (обычно 1-4 недели).

User Story – краткое описание требования или задачи с точки зрения пользователя.

Velocity – количество задач, выполненных командой за спринт.

Backlog Refinement – процесс уточнения и приоритизации задач в Product Backlog.

Заключение

Scrum в образовательном процессе:

- упрощает управление образовательными проектами;
- позволяет гибко реагировать на изменения требований;
- способствует повышению качества образовательного продукта.