

Методология: Scrum для разработки корпоративного образовательного ПО

Agile

Agile — гибкая методология разработки, основанная на итеративном подходе, при котором продукт создаётся в циклах (спринтах) с частыми проверками и обратной связью.

Scrum

Scrum — одна из популярных реализаций Agile, с чёткими ролями, артефактами и событиями.

- **Роли:** Product Owner, Scrum Master, команда разработчиков.
- **Артефакты:** Product Backlog, Sprint Backlog, Increment.
- **События:** Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review, Sprint Retrospective.

Преимущества для корпоративного обучения

- Быстрая адаптация под потребности обучающихся.
- Возможность внедрять новые функции по результатам обратной связи.
- Минимизация рисков и недопонимания требований.
- Прозрачность процессов для менеджмента.

Применение в образовательном ИТ-продукте

- Разработка LMS-модулей или тренажёров в коротких спринтах.
- Еженедельная проверка учебного контента с преподавателями.
- Внесение изменений в интерактивные задания на основе фидбэка.
- Постепенное расширение функционала (новые курсы, интеграции, отчёты).

Этапы внедрения Scrum

- Определение требований — сбор требований от HR и педагогов.
- Формирование Product Backlog — список функций и задач.
- Спринты 1–2 недели — создание прототипов, модулей обучения.
- Review & Feedback — проверка продукта преподавателями и тестовой группой сотрудников.
- Ретроспектива — анализ процесса и улучшение работы команды.