

Бэклог продукта

1. Основная информация

Параметр	Значение
Название продукта	
Владелец продукта	
Scrum Master	
Дата создания	
Дата последнего обновления	
Версия бэклога	

2. Назначение и видение продукта

Видение продукта (Product Vision):

Краткое описание долгосрочного видения и целей продукта, желаемое состояние на горизонт 1–3 года.

3. Структура Product Backlog

3.1. Эпики (Epics)

№	Название Эпика	Описание	Приоритет	Статус	Связанные истории
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					

3.2. Пользовательские истории (User Stories)

ID	User Story	Описание	Приоритет	Story Points	Статус	Sprint	Assignee	Acceptance Criteria
1	Как [роль], я хочу [функцию], чтобы [выгода]							
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								

4. Критерии приемки (Acceptance Criteria)

Для каждой user story должны быть определены четкие критерии приемки:

Пример:

Given [начальное состояние], When [действие], Then [ожидаемый результат]

5. Приоритизация

5.1. Критерии приоритизации

- Бизнес-ценность — выгода для компании и клиентов
- Срочность — наличие внешних или внутренних сроков
- Сложность реализации — требуемые ресурсы и время
- Зависимости — от других задач и компонентов
- Отзывы клиентов — запросы от ключевых пользователей

5.2. Матрица приоритизации (RICE или MoSCoW)

RICE:

- Reach — количество пользователей, затронутых задачами за период
- Impact — величина влияния на каждого пользователя
- Confidence — уверенность в оценках Reach и Impact
- Effort — требуемые ресурсы в человеко-днях

Формула: $RICE\ Score = (Reach \times Impact \times Confidence) / Effort$

MoSCoW:

- Must Have (обязательно) — критическая функциональность
- Should Have (желательно) — важная функциональность
- Could Have (можно) — дополнительная функциональность
- Won't Have (не будет) — отложено или исключено

6. Оценка усилий (Story Points и Time Estimation)

Диапазон Story Points	Примерное время (дни)	Сложность
1–2	0.5–1	Очень простая
3	1–2	Простая
5	3–5	Средняя
8	5–10	Сложная
13	10+	Очень сложная (требуется декомпозиция)

7. Зависимости и блокеры

№	Story ID	Блокирующий элемент	Зависит от	Статус разрешения
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				

8. План спринтов

№	Sprint	Дата начала	Дата окончания	Ёмкость (SP)	Включенные истории	Статус
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

9. Управление бэклогом

9.1. Уточнение (Refinement)

Частота встреч по уточнению: Еженедельно

Участники: Product Owner, Scrum Team

Цель: подготовить истории к спринту, оценить, прояснить критерии приемки







9.2. История изменений

№	Дата	Что изменилось	Автор	Причина
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

10. Метрики и KPI

№	Метрика	Цель	Текущее значение	Тренд
1	Средний размер user story (SP)			
2	Скорость команды (SP за спринт)			
3	% завершенных историй			
4	Среднее время реализации истории			
5	Удовлетворенность stakeholders			

11. Категории backlog items

-  **Features** — новые функции и возможности
-  **Bugs** — исправления дефектов
-  **Performance** — оптимизация и улучшение производительности
-  **Technical Debt** — техдолг и рефакторинг
-  **Documentation** — улучшение документации
-  **Security** — улучшения безопасности

12. Контакты и ответственные

№	Роль	ФИО	Email	Телефон
1	Product Owner			
2	Scrum Master			
3	Tech Lead			
4				
5				

Версия: 1.0

Дата последнего обновления: