

## Планирование спрингта

### 1. Основная информация

Параметр	Значение
Номер спрингта (Sprint #)	
Дата начала спрингта	
Дата окончания спрингта	
Продолжительность спрингта (дни)	
Scrum Master	
Product Owner	

### 2. Цель спрингта (Sprint Goal)

Определение цели спрингта:

*[Краткое, конкретное описание того, что команда стремится достичь в этом спрингте. Цель должна быть вдохновляющей, четкой и измеримой, служить единым ориентиром для всех членов команды.]*

### 3. Обзор предыдущего спринта (Sprint Retrospective Input)

№	Параметр	Значение
1	Спринт номер	
2	Плановый объем (SP)	
3	Фактический объем выполнен (SP)	
4	Velocity (среднее)	
5	Завершенные истории	
6	Незавершенные истории	
7	Ключевые вызовы и уроки	

#### 4. Емкость команды (Team Capacity)

##### 4.1. Доступные ресурсы

ID	Член команды	Роль	Доступность (%)	Отпуск / Недоступность	Часы / дни в спринте
1					
2					
3					
4					
5					

##### 4.2. Плановая емкость спрингта

- Общее количество часов: \_\_\_\_\_
- Общее количество Story Points: \_\_\_\_\_
- Средняя скорость команды (Velocity): \_\_\_\_\_
- Рекомендуемый объем для спрингта (80% от capacity): \_\_\_\_\_

## 5. Отобранные элементы бэклога (Sprint Backlog)

№	ID	User Story	Story Points	Приоритет	Описание	Критерии приемки	Assignee	Статус
1								
2								
3								
4								
5								

## 6. Зависимости и блокеры

### 6.1. Внешние зависимости

№	Зависимость	От какой истории	От какой команды	Статус	Риск
1					
2					
3					
4					
5					

## 6.2. Известные блокеры

№	Блокер	Описание	Воздействие	План разрешения	Владелец
1					
2					
3					
4					
5					

## 7. Definition of Done (Определение готовности)

Истории считаются завершенными, если:

- Код написан в соответствии со стандартами команды
- Код пройдет peer review (минимум 1 разработчик)
- Все unit-тесты написаны и проходят (>80% покрытие)
- Интеграционные тесты выполнены
- QA протестировал функциональность
- Документация обновлена
- Нет критических и высоких дефектов
- История одобрена Product Owner

## 8. Кривая сгорания (Sprint Burndown)

День спринта	Плановые SP на начало дня	Фактически сделано (SP)	Остаток (SP)	Тренд
1				
2				
3				
4				
5				

## 9. Риски и смягчающие меры

### Потенциальные риски спринта

№	Риск	Вероятность	Воздействие	Смягчающая мера	Владелец
1					
2					
3					
4					
5					

## 10. План дневного стенда (Daily Standup)

**Время:** \_\_\_\_\_

**Место/Платформа:** \_\_\_\_\_

**Ведущий:** Scrum Master

**Участники:** Вся Scrum Team

**Формат:**

- Что я сделал вчера?
- Что я планирую сделать сегодня?
- Есть ли у меня блокеры?

**Примечания:**

- Максимум 15 минут
- Фокус на блокерах, а не на деталях
- Сложные вопросы перемещаются на отдельные обсуждения

## 11. Важные встречи и события спринта

№	Событие	Дата	Время	Место	Участники
1	Sprint Planning				
2	Daily Standup				
3	Refinement / Backlog Grooming				
4	Sprint Review (Demo)				
5	Sprint Retrospective				
6	Product Backlog Refinement				

## 12. Результаты спринта (Sprint Deliverables)

### 12.1. Ожидаемые результаты

- Завершённые user stories: \_\_\_\_\_
- Развернутый код/функциональность: \_\_\_\_\_
- Обновленная документация: \_\_\_\_\_
- Тестовое покрытие: \_\_\_\_\_
- Инкрементальный продукт (Increment): \_\_\_\_\_

### 12.2. Критерии успеха спринта

- Достигнута цель спринта
- Завершено  $\geq 80\%$  плана
- Нет критических дефектов в релизе
- Velocity в пределах нормы ( $\pm 20\%$  от среднего)
- Команда уверена в качестве выпускаемого инкремента

## 13. Коммуникация и эскалация

### 13.1. Контакты ключевых лиц

№	Роль	ФИО	Email	Телефон	Когда контактировать
1	Product Owner				Вопросы по приоритетам, требованиям
2	Scrum Master				Блокеры, проблемы процесса
3	Tech Lead				Технические вопросы, архитектура
4	Sprint Review (Demo)				
5	Sprint Retrospective				
6	Product Backlog Refinement				

### 13.2. Процесс эскалации

- **Уровень 1 (блокер в команде):** Scrum Master → решение за 2-4 часа
- **Уровень 2 (зависимость от других команд):** Scrum Master + Tech Lead → решение за 24 часа
- **Уровень 3 (организационные вопросы):** Product Owner + руководство → решение за 48 часов

## 14. Инструменты и артефакты

№	Артефакт	Инструмент	Ссылка / Расположение
1	Backlog	Jira / Azure DevOps	
2	Доска спринта	Jira / Trello / Miro	
3	Документация	Confluence / Wiki	
4	Код	GitHub / GitLab	
5	Тесты	TestRail / Allure	

---

**Версия:** 1.0

**Дата последнего обновления:**