

Передмова Джеффа Сазерленда

Передмова Бретта Квінера

Передмова автора

1. Розуміння ролі власника продукту

Роль власника продукту

Бажані властивості власника продукту

Робота з командою

Співпраця зі Scrum-майстром

Робота з клієнтами, користувачами

та іншими зацікавленими особами

Масштабування ролі власника продукту

Поширені помилки

Резюме

2. Уявляючи продукт

Бачення продукту

Бажані характеристики бачення

Мінімально товарний продукт

Простота

Потреби клієнтів і властивості продукту

Народження бачення продукту

Техніка формування бачення

Бачення та план розвитку продукту

Мінімальні продукти і варіанти продуктів

Поширені помилки

Резюме

3. Робота з беклогом продукту

Глибинні властивості беклогу продукту

Грумінг беклогу продукту

Виявлення та опис елементів

Пріоритизація беклогу продукту

Підготовка до планування спринту

Оцінювання елементів

Робота з нефункціональними вимогами

Масштабування беклогу продукту

Поширені помилки

Резюме

4. Планування релізу

Час, витрати і функціональність

Якість зафіксовано

Завчасні та швидкі релізи

Квартальні цикли

Швидкість

Діаграма вигорання релізу

План релізу

Планування релізу у великому проекті

Поширені помилки

Резюме

5. Спільна робота під час зустрічей протягом спринту

Планування спринту

Критерії готовності

Щоденні Scrum-зустрічі

Беклог спринту і діаграма вигорання спринту

Огляд спринту

Ретроспектива спринту

Спринт-зустрічі у великих проектах

Поширені помилки

Резюме

6. Перехід до ролі власника продукту

Як стати неперевершеним власником продукту

Розвиток відмінних власників продукту

Резюме

Література

Показчик

Подяки

Про автора