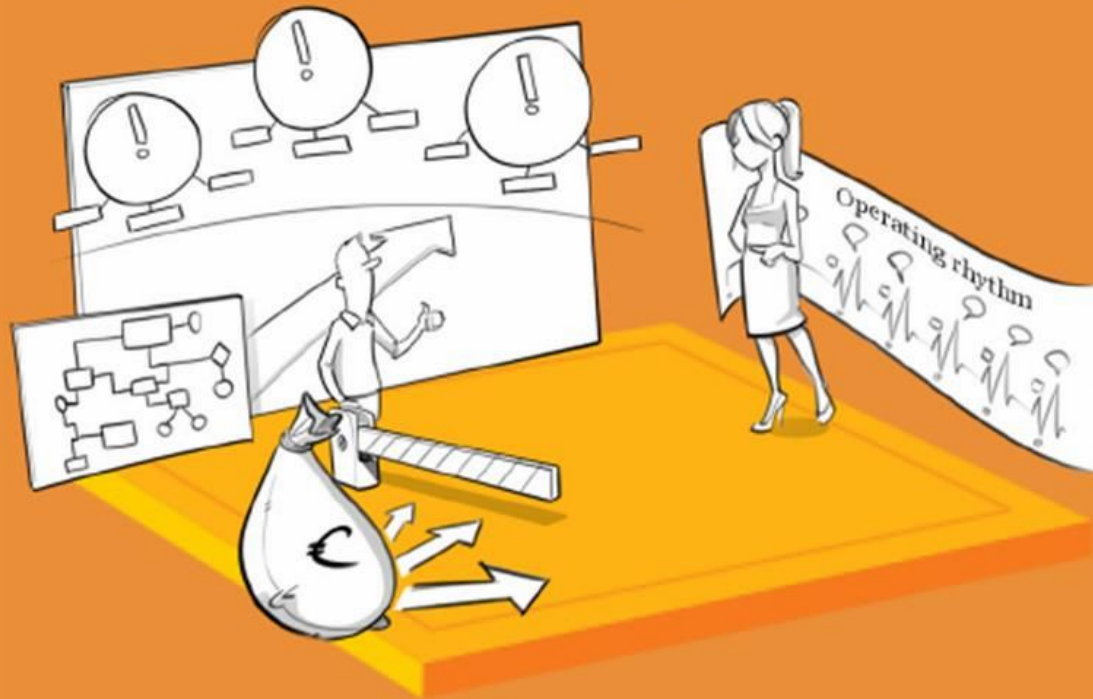
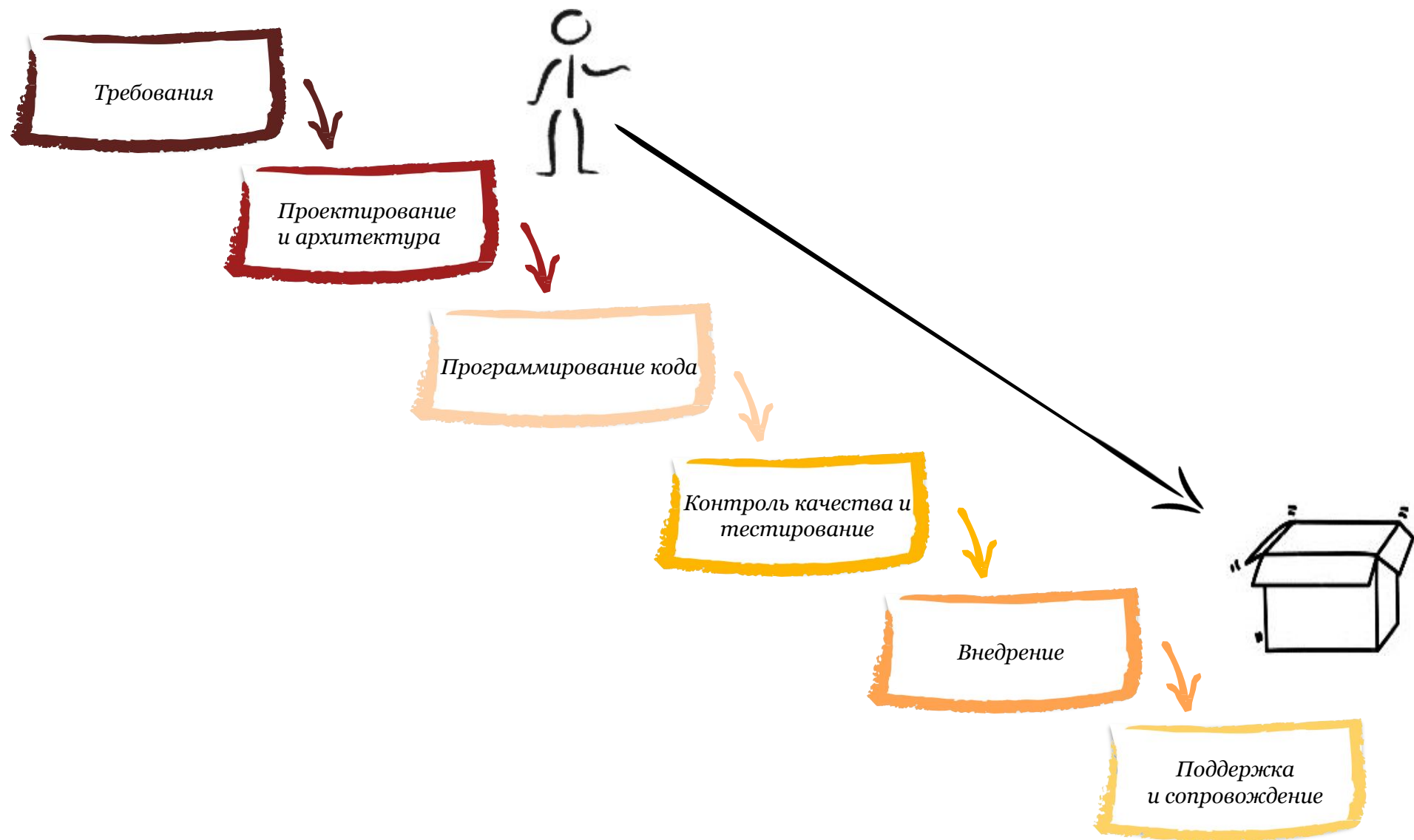


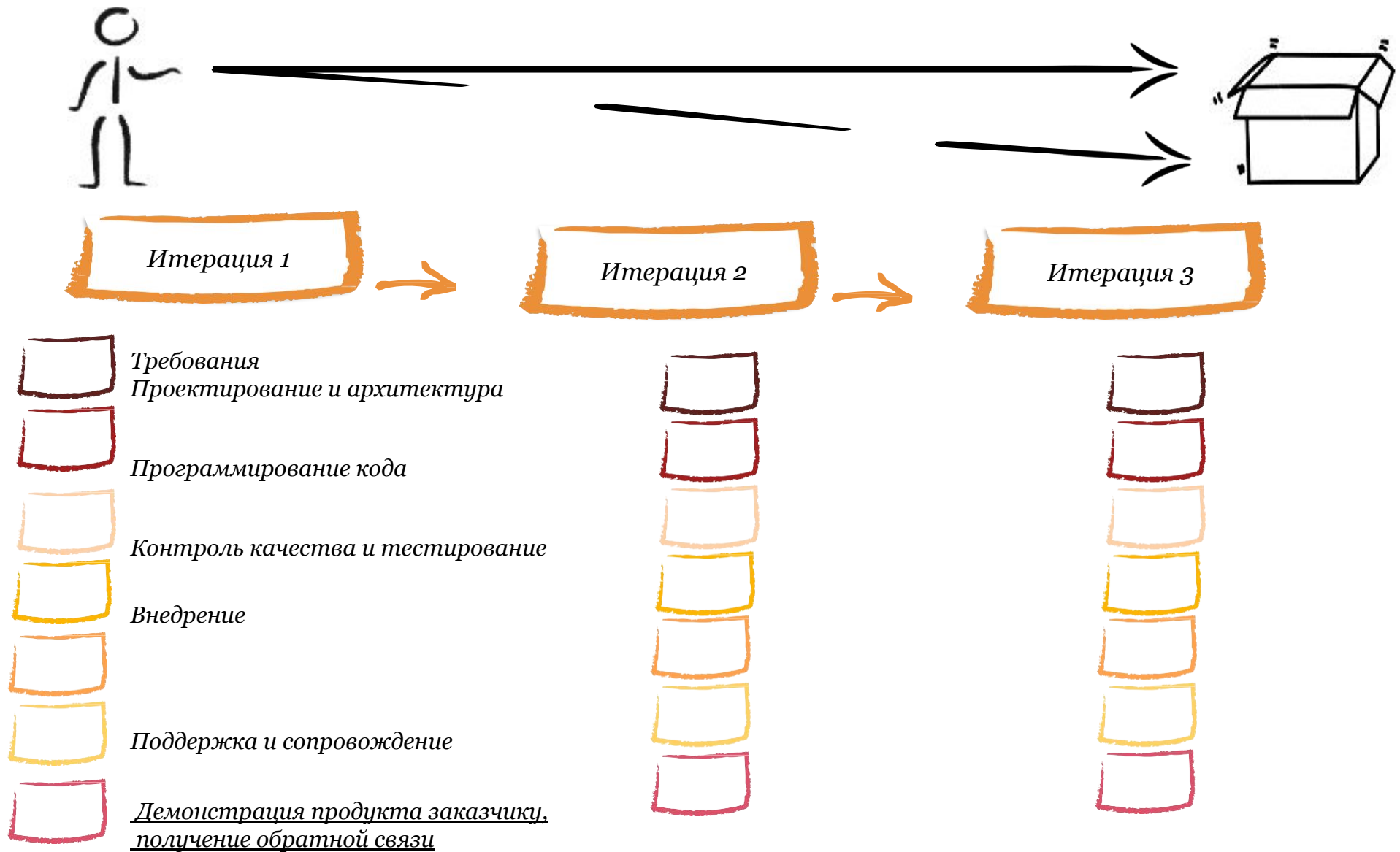
Мастер-класс "Знакомство с Agile"



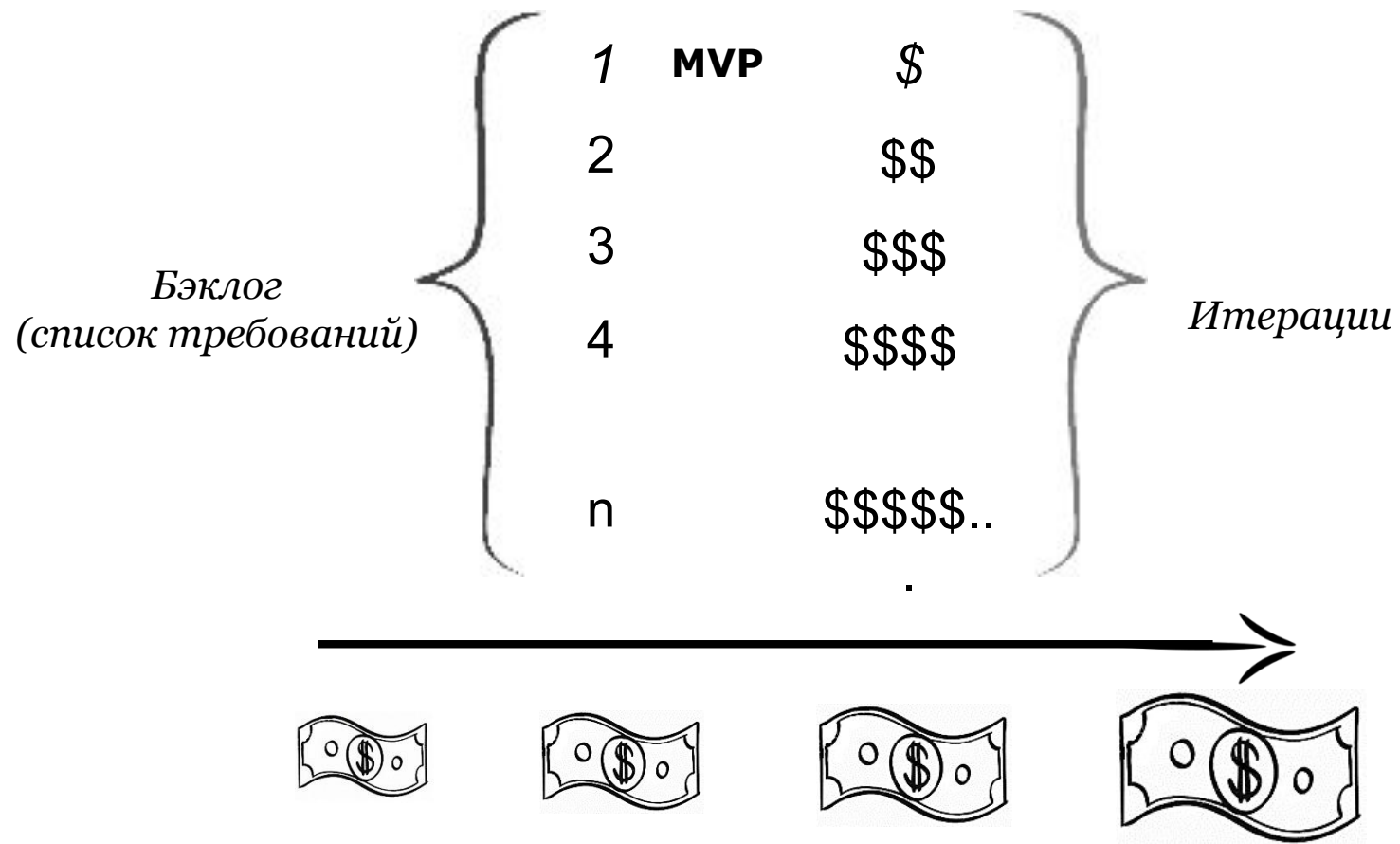
Каскадный метод (Waterfall)



Итеративная разработка

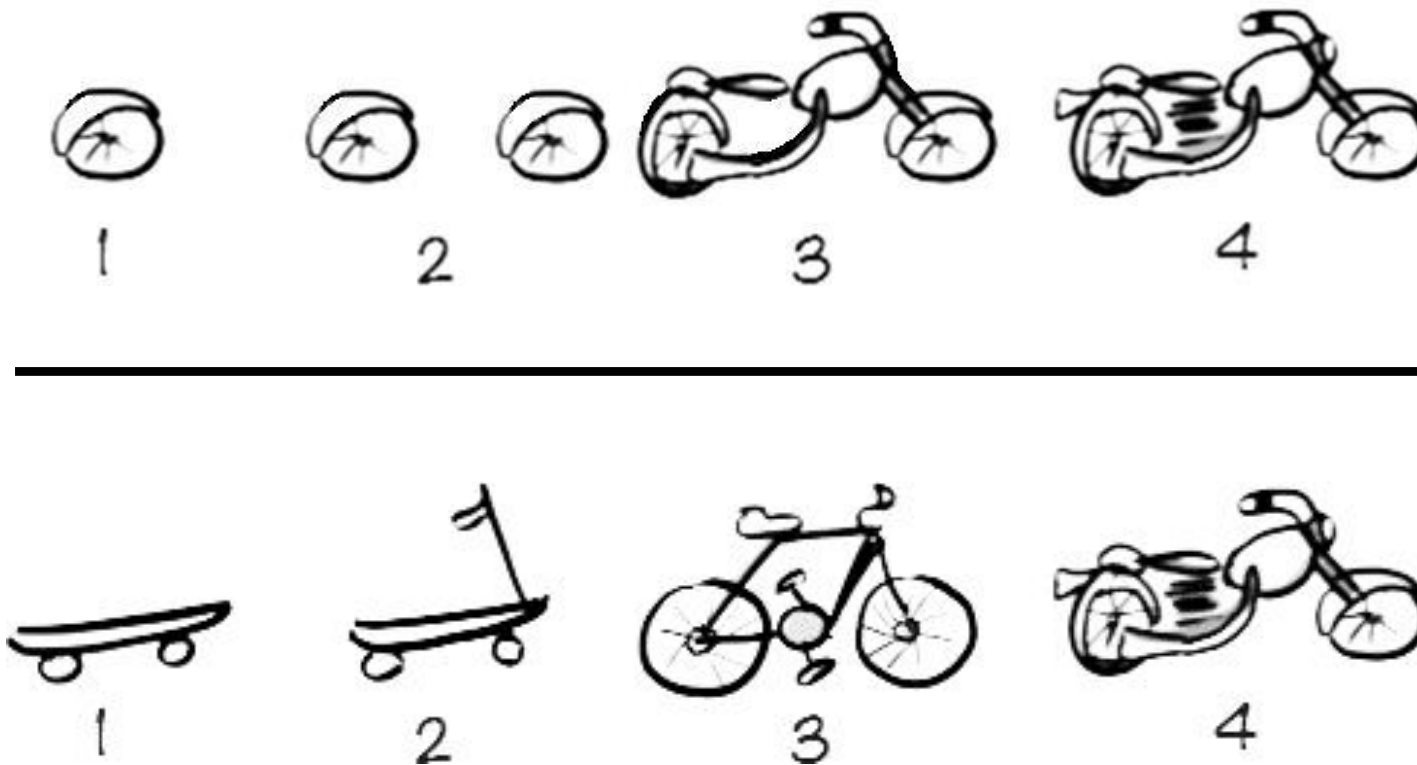


Инкрементальная разработка



Минимальный жизнеспособный продукт

Minimum viable product (MVP)



Minimum viable product (MVP)

Uber 2010 vs 2018



Uber 2010 (MVP)



Uber in 2017
Uber 2018

Minimum viable product (MVP)

AirBnB 2007 vs 2018



AirBnB 2007 (MVP)



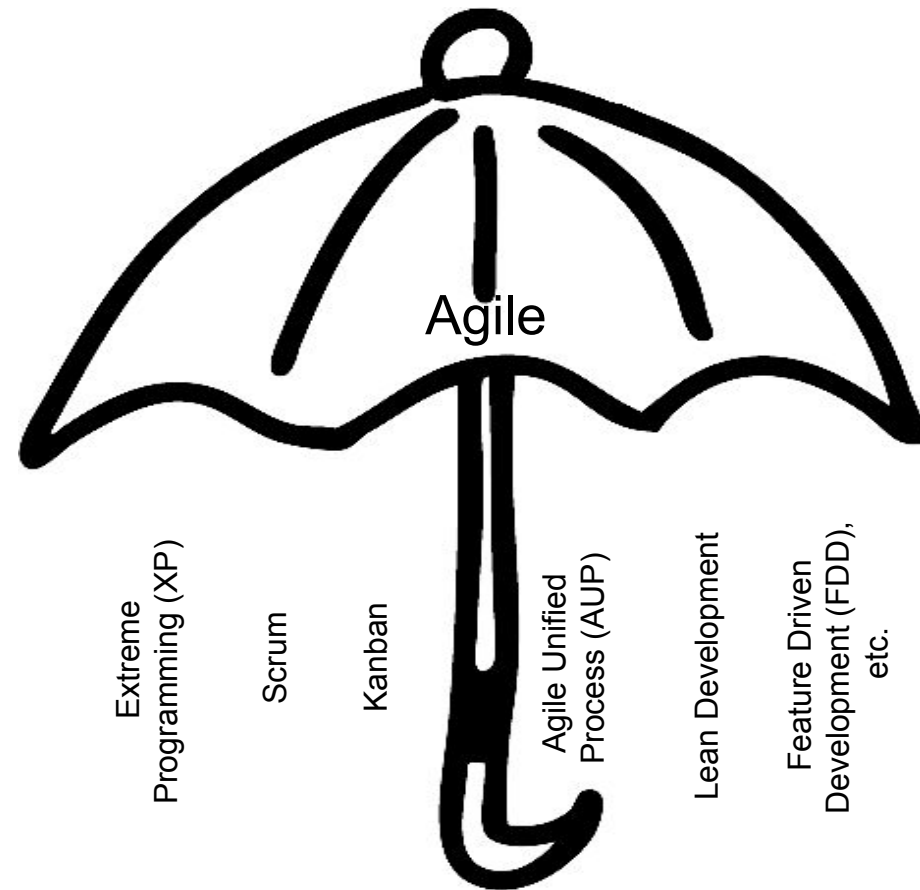
Airbnb 2017

Что такое “Agile”?

Agile-манифест¹

описывает ценности и принципы гибкой разработки программного обеспечения, документ содержит описание 4 ценностей и 12 принципов Agile

Сочетание разных фреймворков или их аспектов может дать серьезные преимущества и помочь ускорить развитие Agile-подхода в организации



Hybrids (Scrum+XP+Kanban), SAFe, DAD

Фреймворки, объединенные Agile манифестом

Agile-манифест - 4 ценности

Не отрицая важности того, что снизу, мы ценим больше то, что сверху



*Люди и
общение*



*Работающий
продукт*



*Сотрудничество
с заказчиком*



*Готовность
к изменениям*

*Процессы и
инструменты*

*Сложная
документация*

*Согласование условий
контракта*

*Следование
первоначальному плану*

Agile-манифест - 12 принципов

1. Наивысшим приоритетом для нас является удовлетворение потребностей заказчика, благодаря регулярной и ранней поставке ценного программного обеспечения.
2. Изменение требований приветствуется, даже на поздних стадиях разработки. Agile-процессы позволяют использовать изменения для обеспечения заказчику конкурентного преимущества.
3. Работающий продукт следует выпускать как можно чаще, с периодичностью от пары недель до пары месяцев.
4. На протяжении всего проекта разработчики и представители бизнеса должны ежедневно работать вместе.
5. Над проектом должны работать мотивированные профессионалы. Чтобы работа была сделана, создайте условия, обеспечьте поддержку и полностью доверьтесь им.
6. Непосредственное общение является наиболее практичным и эффективным способом обмена информацией как с самой командой, так и внутри команды.
7. Работающий продукт — основной показатель прогресса.
8. Инвесторы, разработчики и пользователи должны иметь возможность поддерживать постоянный ритм бесконечно. Agile помогает наладить такой устойчивый процесс разработки.
9. Постоянное внимание к техническому совершенству и качеству проектирования повышает гибкость проекта.
10. Простота — искусство минимизации лишней работы — крайне необходима.
11. Самые лучшие требования, архитектурные и технические решения рождаются у самоорганизующихся команд.
12. Команда должна систематически анализировать возможные способы улучшения эффективности и соответственно корректировать стиль своей работы.

Agile в бизнес и ИТ среде

В ИТ среде

Под Agile понимают принципы, объединяющие гибкие подходы для разработки программного обеспечения, обеспечивающие максимальное соответствие требованиям Заказчика

В бизнес среде

Под Agile понимают новый современный способ мышления и работы всей компании по самым передовым (гибким и быстрым) подходам

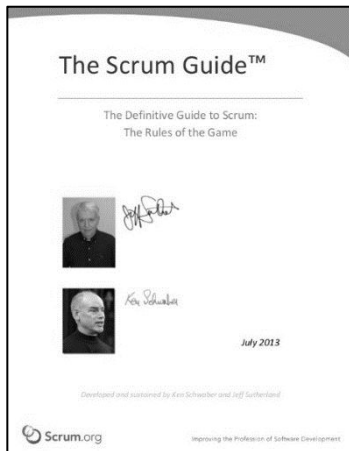
Скрам

Скрам

“

Скрам – фреймворк, предоставляющий спектр возможностей для продуктивной и творческой разработки продуктов с максимально возможной ценностью и решения нетривиальных задач в процессе работы.

”



Компактный фреймворк (менее 30 страниц)

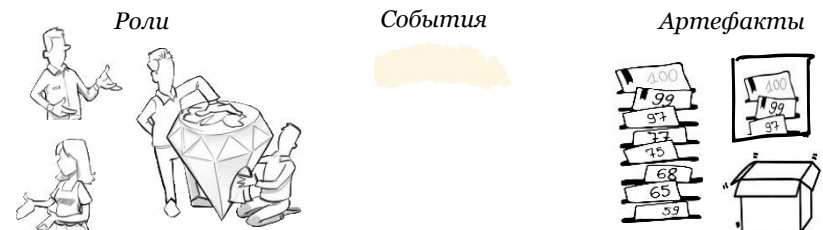
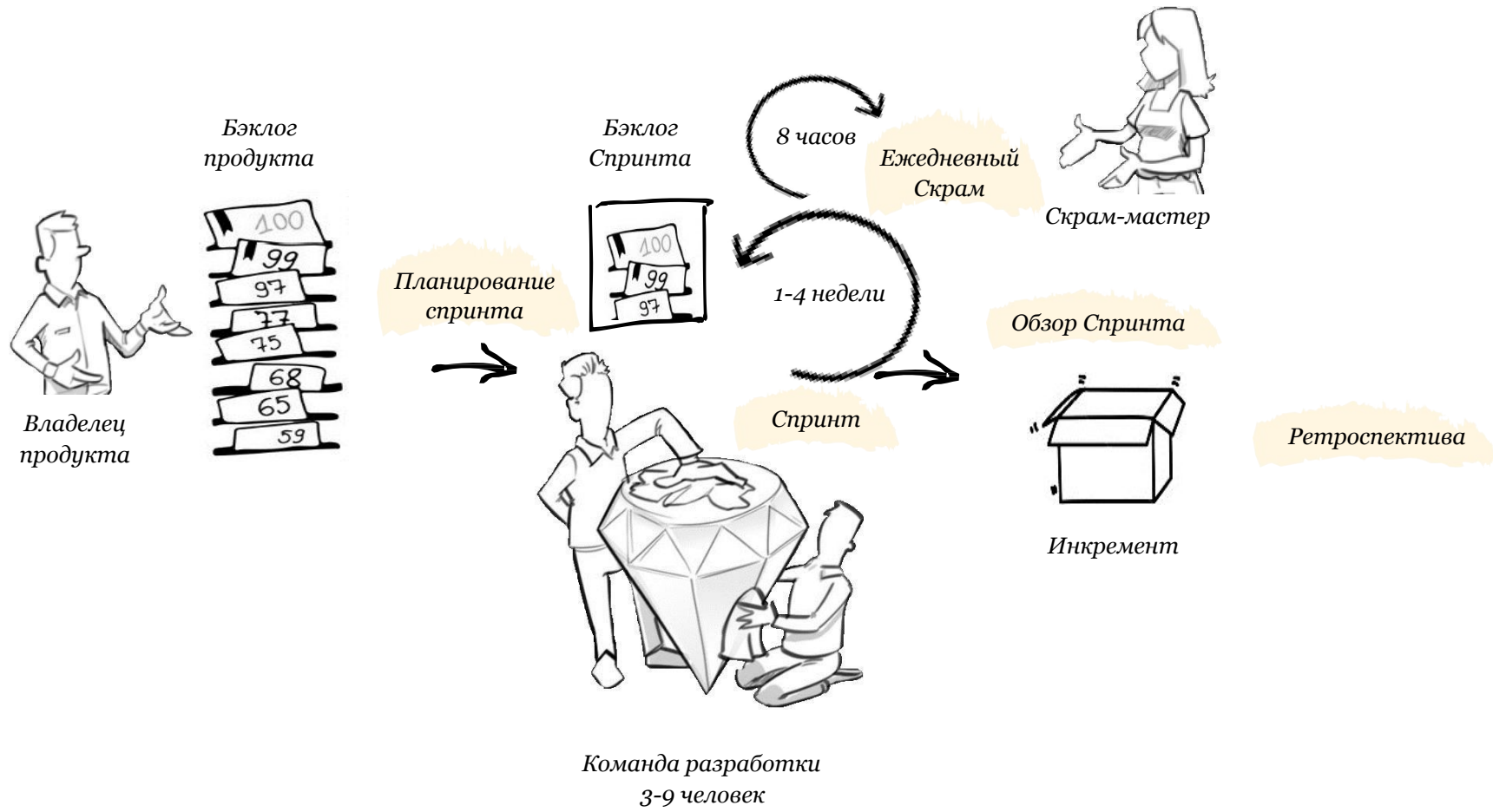


Простой для понимания



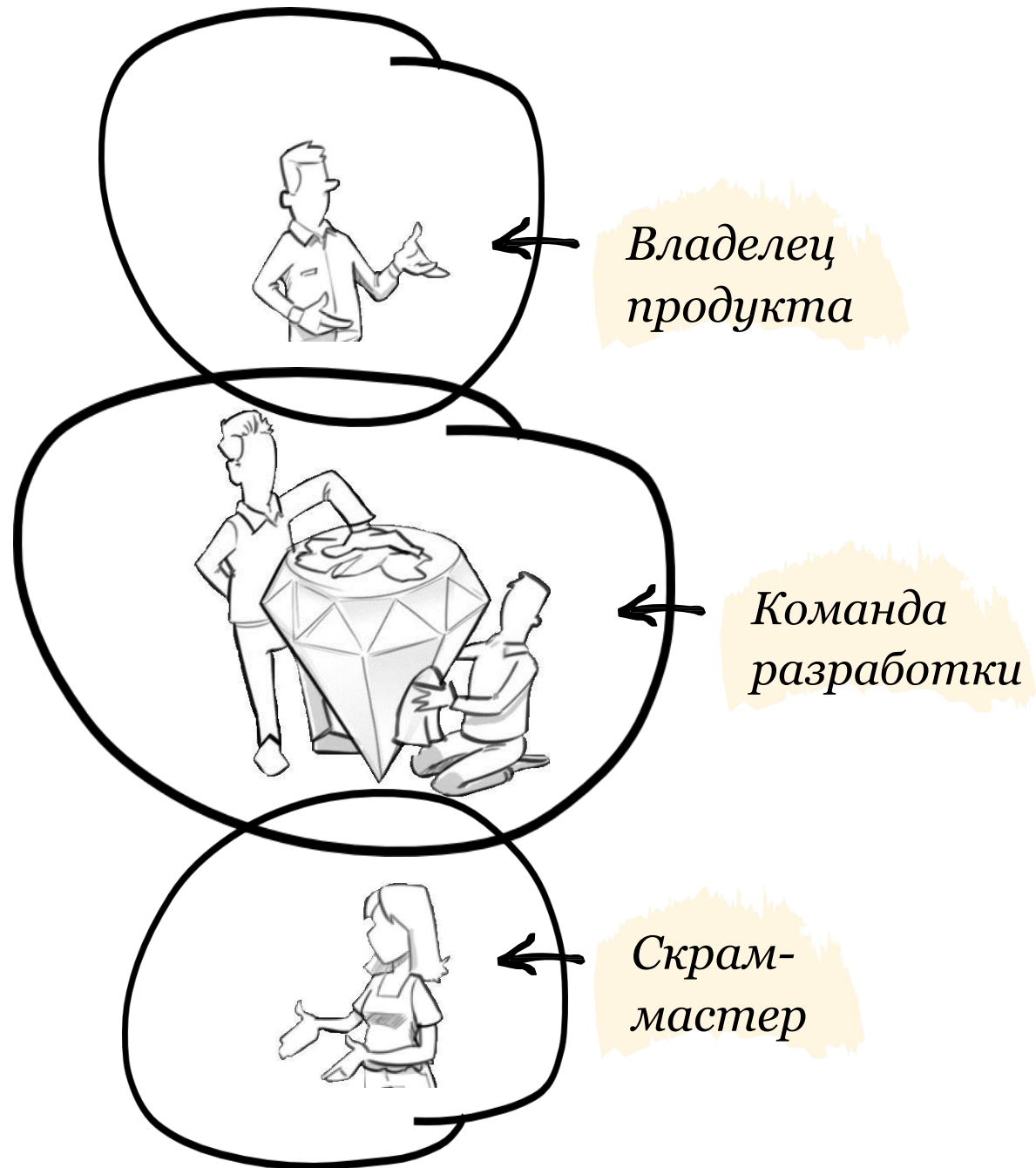
НО! трудный для внедрения и совершенного овладения

Скрам-процесс на одном слайде



Роли Скрам

Скрам-команда



Владелец продукта



Владелец продукта

Ответственность:

Получение максимальной бизнес-ценности продукта

Задачи:

- Создание бизнес-концепции продукта*
- Управление Бэклогом продукта*
- Представление интересов заказчика и заинтересованных лиц*
- Формирование и приоритизация Бэклога продукта*
- Управление датой релиза и его содержанием*

Команда разработки



Команда разработки

Ответственность:

Создание качественной версии продукта в конце каждого спринта

Задачи:

- *Достижение целей спринта*
- *Максимально качественная реализация требований из Бэклога спринта*
- *Самостоятельная координация работы*

*Численность команды разработки – 3-9 человек.
Ключевые характеристики: самоорганизация,
кроссфункциональность, коллективная ответственность за
создание релиза (версии) продукта наивысшего качества,
отсутствие подкоманд внутри команды.*

Скрам-мастер



Скрам-мастер

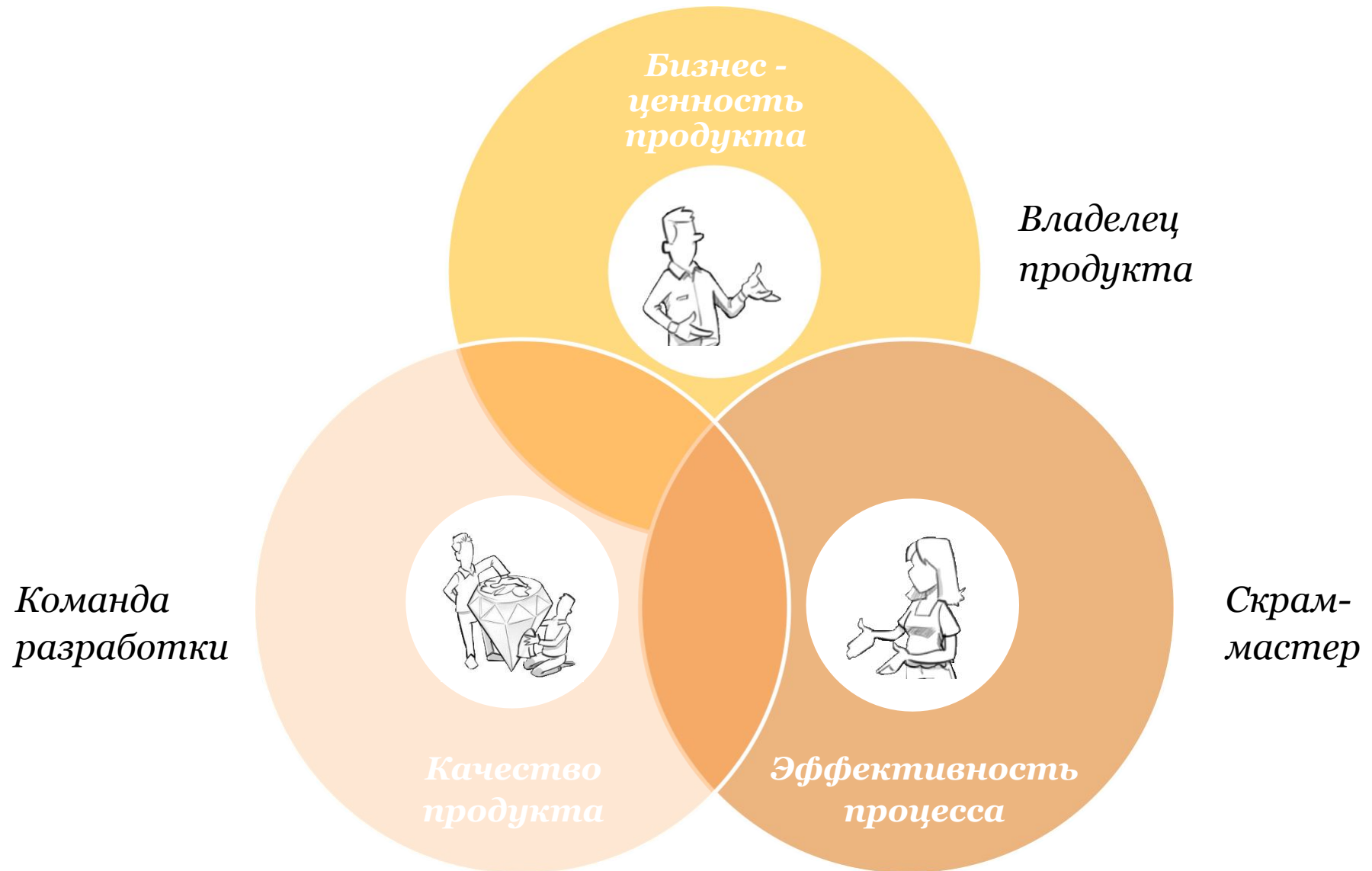
Ответственность:

Развитие продуктивности работы команда и поддержание работы процесса по Скрам

Задачи:

- *Обеспечение понимания и применения командой фреймворка Скрам в работе*
- *Фасилитация (модерация) всех встреч*
- *Устранение препятствий, мешающих работе команды*
- *Способствование повышению эффективности работы*

Каждая роль несет ценность



Бэклог продукта и спринта

Бэклог Продукта – это упорядоченный список всех не детализированных требований к продукту

*Принадлежит:
Владельцу продукта*

- Бэклог продукта может изменяться и дополняться Владелецем продукта и Командой в любое время*
- Бэклог – единственный реестр требований, которые могут быть реализованы в продукте*
- Элементы, попадающие в Бэклог следующего спринта, должны быть максимально детализированны во время планирования спринта (из них формируется Бэклог спринта)*

Бэклог Спринта – это элементы Бэклога продукта, выбранные для исполнения в текущем спринте

*Принадлежит:
Команде разработки*

Цель Спринта – это ориентир, определяемый во время планирования спринта, он дает Команде разработки некоторую гибкость в отношении объема функциональности, разрабатываемой в Спринте

Не допускается внесение изменений в Бэклог спринта

Спринт

Спринт служит ядром Скрама. Спринт — временной отрезок 1-4 недели, в течение которого создается «Готовый», то есть пригодный к использованию и выпуску Инкремент продукта.

Во время Спринта:

- Не допускаются изменения, которые могут поставить под угрозу Цель Спринта
- Качество продукта не должно снижаться
- По мере появления новых знаний, объём работ может быть уточнен и заново согласован между Владельцем Продукта и Командой Разработки

Каждый Спринт можно считать проектом, который длится не более одного месяца. Спринты, как и проекты, нужны для достижения целей. Каждый Спринт включает цель, концепцию реализации с адаптивным планом по её достижению, исполняемую работу и Инкремент продукта как результат работы. Максимальная продолжительность Спринта — один календарный месяц. При большем сроке планирования возможны изменения целей, увеличение сложности и рост рисков. Спринты помогают планировать благодаря инспекции и адаптации прогресса по отношению к Цели Спринта как минимум раз в месяц. Они ограничивают стоимость рисков разработки месяцем работ.

События в Спринте

В отличие от Спринта, который является контейнером для остальных событий, каждое событие в Скраме – это формальная возможность для инспекции и адаптации.



Время указано из практики проведения встреч для месячного спринта

Планирование спринта

Зачем?

Сформировать объем задач на Спринт

Какого результата хотим добиться?

Получить план работ на Спринт и определить Цель Спринта

Кто приходит?

Скрам-мастер, Владелец продукта и Команда разработки

Когда, как часто и как долго?

В начале Спринта, 1 раз за Спринт, максимум 8 часов для месячного Спринта

Ежедневный Скрам

Зачем?

*Поделиться информацией,
синхронизировать работу
команды*

*Какого результата хотим
добиться?*

*Получить план работ на день и
оповестить о возможных
проблемах для дальнейшего
решения*

Кто приходит?

Команда разработки

Когда, как часто и как долго?

*Каждый день, в начале
или в конце дня, на 15 минут*

Обзор спринта

Зачем?

Показать внесенные изменения, доработки в продукте, чтобы получить обратную связь

Какого результата хотим добиться?

Получить обратную связь, пересмотреть Бэклог Продукта

Кто приходит?

Команда разработки, Владелец продукта, Скрам-мастер, заинтересованные лица (в том числе пользователи)

Когда, как часто и как долго?

1 раз в конце Спринта (4 часа для месячного Спринта)

Ретроспектива спринта

Зачем?

Исследовать процесс работы в целом и понять, что можно улучшить в работе команды

Какого результата хотим добиться?

Создать план внедрения улучшений в процесс работы Команды

Кто приходит?

Скрам-мастер, Владелец продукта и Команда разработки

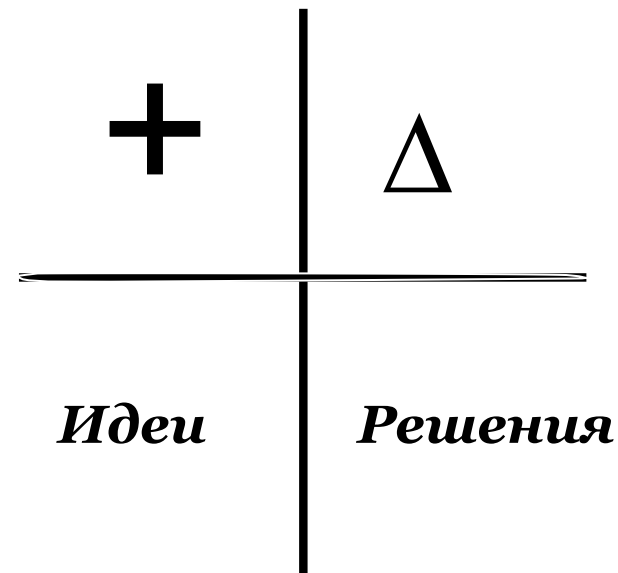
Когда, как часто и как долго?

1 раз в конце Спринта (3 часа для месячного Спринта)

Как проводить ретроспективу?

Используется доска, разделенная на 4 части для записи:

- Сильных сторон команды (Что мы умеем делать хорошо?)
- Для записи «дельты» (Что может быть улучшено?)
 - Для записи новых идей
 - Для формализации решений по SMART



Актуализация требований (дополнительная встреча)

Зачем?

Приоритизировать и оценить новые требования, актуализировать Бэклог

Какого результата хотим добиться?

Актуализировать Бэклог, начать детализировать требования для следующего спринта

Кто приходит?

Скрам-мастер, Владелец продукта и Команда разработки

Когда, как часто и как долго?

1 раз в середине Спринта

(1 час)

www.pwc.ru

РwС в России (www.pwc.ru) предоставляет услуги в области аудита и бизнес-консультирования, а также налоговые и юридические услуги компаниям разных отраслей. В офисах РwС в Москве, Санкт-Петербурге, Екатеринбурге, Казани, Новосибирске, Ростове-на-Дону, Краснодаре, Воронеже, Владикавказе и Уфе работают более 2 500 специалистов. Мы используем свои знания, богатый опыт и творческий подход для разработки практических советов и решений, открывающих новые перспективы для бизнеса. Глобальная сеть фирм РwС объединяет более 223 000 сотрудников в 157 странах.

* Под «РwС» понимается Общество с ограниченной ответственностью «ПрайсвотерхаусКуперс Консультирование» или, в зависимости от контекста, другие фирмы, входящие в глобальную сеть PricewaterhouseCoopers International Limited (PwCIL). Каждая фирма сети является самостоятельным юридическим лицом.

© 2019 Общество с ограниченной ответственностью «ПрайсвотерхаусКуперс Консультирование». Все права защищены.